

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年2月2日
第17號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元
公布！
一九九五年度全港最受歡迎次世代遊戲
《遊戲誌》全員暢談
次世代之過去・現在・將來
《七水晶物語》地圖攻略
完全爆機攻略終章
《幻想水滸傳》
《伊蘇V》
《REAL BOUT餓狼傳說》
《超兄貴》
《GUARDIAN HEROES》
全民劈友事件
《WIZARD HARMONY》
追求秘笈
新GAME滿員御禮——
《BLACK FIRE》
《ROBO・PIT》
《真・女神轉生》
《占都物語》
香港造GAME人特集
《晚9朝5》製作人專訪









有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM
◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄
PHASE 01
填妥補購表格（影印亦可）
PHASE 02
寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」
PHASE 03
寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）
PHASE 04
等收書啦！

METHOD B——親臨補購
補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格
姓名：
年齡：
地址：

聯絡電話：（日間）
（夜間）
郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：　（　）
支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	＝ 金額
		×		＝$
		×		＝$
		×		＝$
		×		＝$
郵費		×	$6.5	＝$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆海外補購請勿使用本表格
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

詢眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快！

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 1至16期每本港幣28元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

中國、台灣、澳門：$25.40
其他國家：$32.70

平郵

中國、台灣、澳門：$10.50
其他國家：$17.50

訂閱（包括郵費）

空郵（亞洲）
一年（25期）：$1335
半年（13期）：$694

空郵（歐、美、澳洲）
空郵一年（25期）：$1517
空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
一年（25期）：$962
半年（13期）：$500

平郵（其他國家）
一年（25期）：$1137
半年（13期）：$591

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
(郵費)	×	= $	

☐訂閱

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

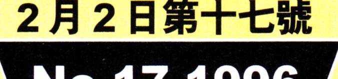
郵寄方式（請在適用方格處加上 X 號）

空郵（亞洲）
☐ 一年（25期）：$1335
☐ 半年（13期）：$694

空郵（歐、美、澳洲）
☐ 空郵一年（25期）：$1517
☐ 空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$962
☐ 半年（13期）：$500

平郵（其他國家）
☐ 一年（25期）：$1137
☐ 半年（13期）：$591



2月2日第十七號
No.17 1996

目錄

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

102 最受歡迎PLAY STATION遊戲直選結果公布＋遊戲誌全員吐「談」
次世代主機座談會

新GAME速報

6 守護英雄
買齊手掣同分插器未？
12 第四次超級機械人大戰S
我唔係超任版遊戲！
14 超級戰鬥賽車
點解打極都唔死
16 占都物語～第一章～
唔敢話佢準唔準
18 軌道賽車
反得多有你着數
19 街頭賽車
又一變態美版GAME
20 MAGICAL DROP
冇故事嘅PUZZLE遊戲
21 鬥牌傳
套片好好睇

攻略一族

22 7水晶物語
RPG＋CMYK？
29 WIZARD'S HARMONY
死都唔揀佬玩……
36 幻想水滸傳
終於齊人喇！
52 真・女神轉生
羅茲威爾外星人？
60 REAL BOUT 餓狼傳說
究竟HOLY上面重有冇？
66 伊蘇V
聽講就快又出修訂版……
80 ROBO・PIT
Q版百人斬事件！
84 BLACK FIRE
有殺錯冇放過！
88 超兄貴～究極無敵銀河最強男
一定要揀弁天嚟玩
94 少年街霸
招招都咁有力！
98 KILEAK, THE BLOOD 2
我櫓晕浪丸呢？

遊戲玩家有話說

2 補購
3 海外補購／班馬
112 無責任新GAME評壇
118 STREET FAXER
119 街頭GAME霸王
120 秘技工場
124 秘技貨倉
126 懊惱GAME你教
127 電視遊戲信箱
129 遊戲跳蚤市場
131 徵稿／《遊戲誌》線人計劃

賞心樂事

125 GAME MUSIC STATION

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FUKUDA、ZAC、威記、LABOR◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康着想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。





3DO



街機



任天堂



PC-FX



GAME BOY



GAME GEAR



世嘉 CD



世嘉五代



NEO · GEO



PC 個人電腦



PC ENGINE



PLAY STATION



超級任天堂



SATURN



VIRTUAL BOY

遊戲性質



動作遊戲



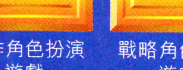
對戰格鬥遊戲



角色扮演遊戲



動作角色扮演遊戲


戰略角色扮演遊戲



歷險遊戲


戰略／模擬遊戲



體育遊戲



足球遊戲



賽車遊戲



射擊遊戲



智力遊戲

桌上遊戲



電影



電子圖書



其他遊戲

其他

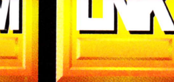


雙打


多人參與



需記憶卡／有記憶進度功能


通訊對戰



不適合十八歲以下人士


對應光線鎗


對應滑鼠

對應軟盤


對應 ANALOG 控制桿

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

ACT
7 水晶物語 22
ARPG
守護英雄 6
伊蘇 V 66
ETC
占都物語～第一章～ 16
FIG
REAL BOUT 餓狼傳説 60
ROBO.PIT 80
少年街霸 94
PUZ
MAGICAL DROP 20
RAC
超級戰鬥賽車 14
軌道賽車 18
街頭賽車 19
RPG
幻想水滸傳 36
真 · 女神轉生 52
SLG
第四次超級機械人大戰 S 12
WIZARD'S HARMONY 29
STG
BLACK FIRE 84
超兄貴～究極無敵銀河最強男 88
KILEAK, THE BLOOD 2 98
TAB
鬥牌傳 21

預你唔睇（編者話）

今期要登幾幅「玉照」，又有啲正經些少嘅嘢講，所以得番我一個人講嘢……

唔經唔覺，《遊戲誌》既所謂推廣優惠價都已經推咗 17 期，加上 SATURN 、PLAYSTATION 等次世代主機不論在遊戲數目及玩家數目方面均已成為了現在的主流，所以我們決定了從下一期開始增加32頁內容，不過，價錢方面亦同時會回復至 35 元的「原價」。

既然要加頁，原有的人手自然不足以應付愈加沉重的工作量了，阿 KAN 就是新加入編輯部戰隊的其中一人，雖然他未能在今期編者話裏向各位打招呼，但各位亦可從評壇，座談會及今期的內容中認識我們這位新同志。 (J.J)

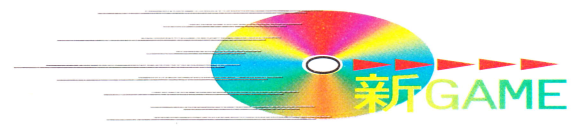
原來《遊戲誌》嘅抽獎唔係吹水嘅！

在本刊第 14 期公佈的「讀者意見調查＋次世代大抽獎」中的得獎者，最近已相繼到本刊辦公室領獎。

唔信？有相為證喎！







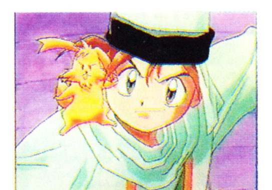


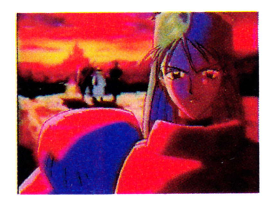
亂鬥、狂鬥、激鬥！
GUARDIAN HEROES



ACTION GAME 名廠最新作

不知各位還記得MEGA DRIVE的《GUNSTAR HEROES》，《DYNAMIC HEADDY》，《幽遊白書》和《ALIEN SOIDERS》等ACTION名作嗎？這些ACTION GAME中的名作都是出自同一間軟件商開發——TREASURE。而TREASURE第一隻SATURN GAME就是《GUARDIAN HEROES》，且看能否繼承TRESURE的一貫傳統——專出好GAME。

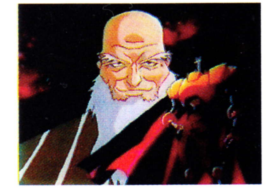



系出名門乘先啟後

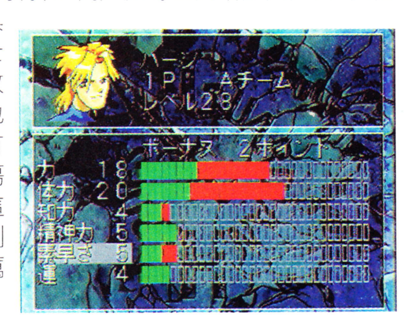
《GUARDIAN HEROES》(以下簡稱《G. HEROES》)是一隻集合了TREASURE的前作《幽遊白書》和橫向格鬥GAME的要素，即是有3條戰線和有很多敵人向你圍攻，令你覺得非常刺激，非常忙碌，非常……



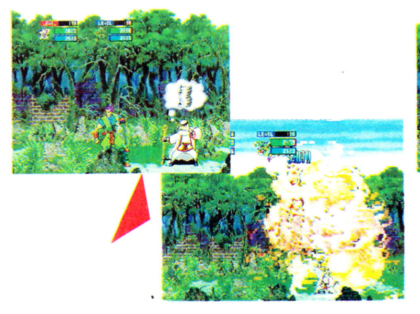

自行決定的昇級方法

既然是RPG那麼便一定可以昇LEVEL，而昇增能力的方法則是當每昇一個LEVEL時便加一點能力值，玩者大可以自由地配置這一點，不過筆者健議各位首先應該提昇了體力這一項能力值，然後再考慮所使用角色的特性，例如魔導士要增加其知力，使他的魔法更具威力，而劍士則要加強攻擊力，令到他的必殺技有更大的殺傷力，只有這樣，才可以創造出一個厲害的角色。



魔法系統

除了用輸入指令的方式可以使出魔法外，《G. HEROES》更可以用簡單的辦法輸入魔法指令，就是按下Z掣，這時便會在角色的上方出現一個表示魔法種類的符號，再按動上下掣便可選擇用那種魔法，之後就是按下Z掣出魔法了。這方法只是適合一些新手用，皆因非常簡單易用，但對一些高手來說，就太過慢了，分分鐘被敵人有機可乘！另外，只要用連續技不斷HIT中對方，是可以補充MP的。




實力超強的好幫手——不死英雄戰士

在STORY MODE中，玩家是可以使用「不死英雄戰士」，而操作的方法就是按下X掣，然後再推動上下掣選擇他的行動模式，再按下X掣決定便行了。

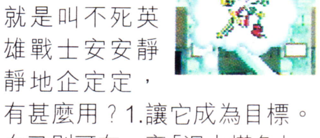
一共有5種行動模式

保鏢




顧名思議，這模式就是保護玩者，不死英雄戰士會自己地走在玩者的面前用自身去造盾牌，擋著敵人的攻擊。

待機




很簡單，就是叫不死英雄戰士安安靜靜地企定定，有甚麼用？1.讓它成為目標。自己則可在一旁「混水摸魚」、2.為免它把敵人全滅，浪費了寶貴的經驗值。

前攻擊、後攻擊

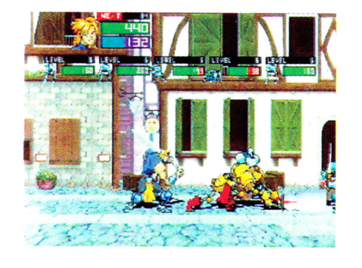


安排不死英雄戰士在前或後攻擊，它會與玩家成為一對有前有後的拍擋，合作攻擊，它也會跟著玩家跳線的。

發怒！



將不死英雄戰士的最大潛能全數釋放出來，總之見人就劈，而且還會使出必殺技，更厲害的就是會使用全方位爆炸魔法，小心傷及自己。





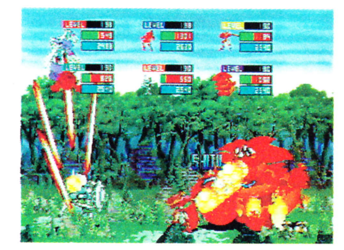

小心，自己人打自己人！



在故事模式中，自己基本上是不會害及隊友的，筆者所指的只是普通的必殺技。但若果在使用魔法和一些帶有魔法的必殺技時，當擊中敵人而剛巧敵人那個中了魔法的身軀又碰到隊友的話，便會連累那隊友中魔法，這點在不死身英雄戰士亦適用，各位務必小心。

殺聲震天的6人對戰模式

對戰模式可說是本GAME的精髓，筆者想大家從來也沒有試過6個人互相對戰吧？試想想，TREASURE的舊作《幽遊白書》的4人混戰和2條戰線已經令各大玩家玩個不亦樂乎，現在《G. HEROES》的對戰模模式更增至6人和3條戰線，其中的混亂情況可想知……




各項目的說明

A. 玩者選擇：可以校作「1P～6P」(玩者)，「CPU」(電腦)或是「なし」(沒有任何人)

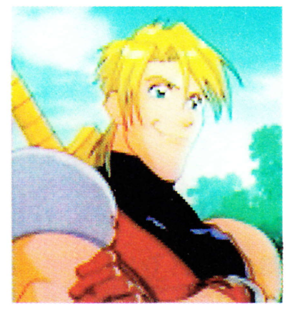
B. 角色選擇：在這裡最大共有45個角色可供選擇，除了基本的角色外，其他角色是要在故事模式中遇上或戰勝他才可以使用（「？」則是隨機地選擇）

C.LEVEL：玩者們可以自由地設定LEVEL的高低。後面的數目字是代表LEVEL的高低，是由0至198的。(「？」則是隨機地選擇)
而前面的「等」字即是「等分」(即平均分配各項數值)，「工」是「EDIT」(由自己配至各項能力佣)，「ランダム」則是「RANDOM」(即任由電腦隨意分配數值)

D.TEAM：由A～F及「RANDOM」，最大可分成6隊不同的隊伍亂鬥，亦可以5對1，4對2等……總之就「鬥」到「亂哂籠」！

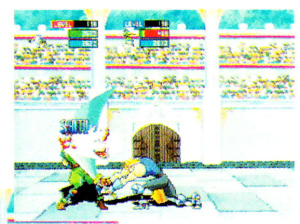


熱血型主角—漢



筆者今次首先會以主角漢去完成整個流程。由於漢是騎士的關係，所以他的必殺技全都是以劍技為主，加上他的攻擊力十分強，所以是個全攻型的戰士，或許這就是彌補他魔法威力不足的缺點吧。







另外，他的連續攻擊亦十分厲害，最好是用輕攻擊數次後再用「漢FINAL」（輕），然後再用「漢SPECIAL」補中……直到永遠。若果被敵人重重包圍著，便要使出「漢MAXIMUM」（重）衝出重圍。而當他昇級時的能力值分配應是以「體力」為重，然後再加強「力」和「素早」(即速度)，由於他少用魔法，故此不需加精神力和知力。





必殺技

漢DYNAMITE	↓↘→＋B OR C
漢SPECIAL	B擊中後再連按B
漢FINAL	↓↓＋B OR C
漢MAXIMUM	在空中↓↓＋B OR C
漢MIRACLE	在空中不按方向掣然後連按B
漢VICTORY	在距離→＋C
漢HYPER	使出漢VICTORY的瞬間再按C

魔法

漢BURNING	↓↘→＋Z

STAGE 1—醒覺



四位主角騎士漢，魔導士蘭迪，拳法家銀次郎及僧侶妮哥麗找到了一把傳說藏有靈魂的劍。就在此時，一名身穿紅色盔甲的女騎士破門而入，並要求主角們將那把劍交給她；突然，一大班王國兵士殺入屋內，大伙兒已經被捲入了今次的事件中。

宿屋—儘量拿取經驗值

筆者首先揀了漢，而其他3人則馬上逃離現場。紅盔甲女騎士絲莉娜會與漢併肩作戰，那些王國兵士根本就不堪一擊，最好就是用作昇LEVEL，但要小心被絲莉娜將他打倒，因為她是NPC，不受控制，若被她把敵人全滅便拿不到經驗值，白白浪費了一個昇LEVEL的好機會。

另外敵人一共有20個王國士兵，不過若然太早走向右面的出口，那麼便會隨著先前的3人逃出宿屋，打不到那些王國士兵。

街道—連木桶木箱也不要放過

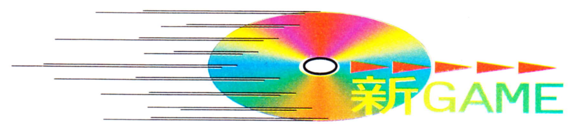
當漢和絲莉娜跳到街上和眾人會合的時候，便有一群王國士兵和王國騎士向他們進攻，而其餘3人則相約在附近的墓地中會合。一共有3組的敵人並不太難打，而王國士兵的將領王國騎士則要小心一點，因為他除了功夫交為了得外，更會在遠距離放出電系魔法攻擊，所以要儘量要打埋身戰，不要讓他有喘息的機會。與宿屋時一樣，若果怕死或是懶懶閒的話，敵人便會被絲莉亞打盡，那時便沒有經驗值了……另外，在街上的木桶和木箱也不要放過，雖則內裡是沒有寶物，但經驗值卻是照計的。





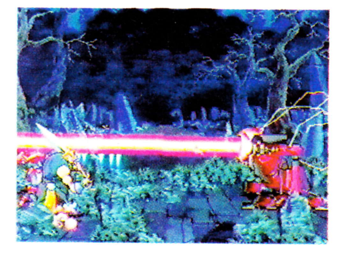






墓地—不死英雄出場

收拾了那一大群王國兵士和騎士後，漢和絲莉娜便走到墓地那裡和眾人會合，但黑騎士團長巴魯加卻突然出現在他倆跟前，並且要他們將靈劍交出，漢自然是不肯，一場惡戰在所難免。巴魯加派出一架王國魔導兵器，它是非常厲害的，但不要害怕，只要扣掉它500點HP後，漢手上的靈劍便會產生共鳴，漢慘被擊中16 HITS(劇情需要，不扣HP的，放心)，然後靈劍飛去遠處的墳墓上，而墓中的不死英雄便會自動地走出來，然後一劍就像那隻還有9500點HP的王國魔導兵器打敗，真厲害！





STAGE 2—希望之序曲





原來那個打不死英雄是與靈劍互相呼應的，而漢當然可以自由地操控他的動作(各位可以參照前面的操控方法)。突然，王國的狗奴才蘇魯出現，並帶同3名手下一同到來，而目的當然就是奪劍。將那3名「易食」的王國士兵解決後，蘇魯便從其他墳墓中召出喪屍，之後便有3隻喪屍出現。戰勝後，蘇魯便會敗走，之後便有巨人，王國兵士和王國魔導士一一補上，前二者不難對付，但要小心魔導士，因他的魔法的確很厲害。在此可以練習一下不死英雄的操作方法。

將它們打敗後便可以正式地選擇故事的去向，筆者便揀了比較難打的上路。(意思是不懼怕任何事情地走回街上)，各位熱血青年不妨照揀。





STAGE 4—魔導兵器

街道—利用敵人的慣性弱點

回到街上，只剩下漢和不死英雄(以下簡稱「不死」)拼肩作戰。在街頭共有9個兵士，根本不難對付、玩者大可讓不死休息一回，然後遂行遂行的將他們消滅，皆因他們只會守在自己的那行戰線，盡情地昇LEVEL吧！

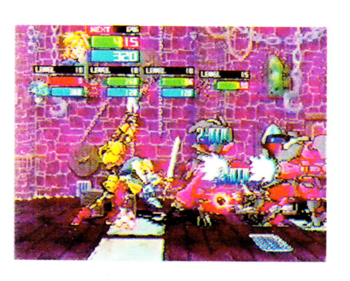
在進入魔導工場前的一段，赫然有3個騎士和3個兵士守護著，但除了要小心那些騎士的放電攻擊外，根本就很易解決他們。

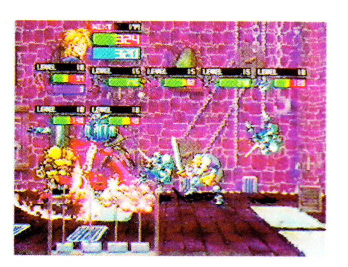




魔導工場—小心魔導兵器

在工場內有大量的敵人，為了要保存實力，便應叫不死發怒，儘量消滅敵人，因為稍後便會打BOSS的。中段那些不會動的魔導兵器記緊不要錯過它們的經驗值；至於那些會行會走的魔導兵器就要小心了，因為它們攻擊力強大之餘又非常硬淨，若再加上魔導士便會成為強勁的對手，尤其以魔法甚差的漢來說，顯然是異常吃力的。若信心不夠便不要呈強，CALL不死幫手吧！

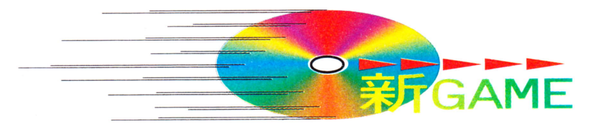




魔導室—決戰司路巴

漢和不死走到魔導室內，遇見了暗黑魔導士卡龍和最新的魔導兵器司路巴，所謂正邪不兩立，大戰馬上開始。

司路巴的攻擊不算太強，最厲害的要算是從天而降的遙控鐳射炮，其他的武器及攻擊都不太厲害，只要合2人之力便可輕易消滅它，當然一定要用「發怒」。打敗司路巴後，便再到揀取故事的路線，正義的漢再次揀了上路(繼續追擊卡龍)後，卡龍便馬上逃走了，臨走前更留下6隻王國魔導兵器招呼主角，不過絲莉娜也馬上趕來幫手，所以很輕鬆便可以擺平。



STAGE 12—正面突破

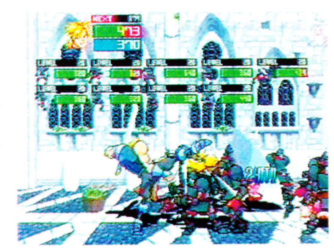
街道—非常多敵人

漢等2人一進入了這地帶後，便會遇上很多敵人，例如一開始便有3隻魔導兵器；之後亦有大量強敵出現，各位務必小心。



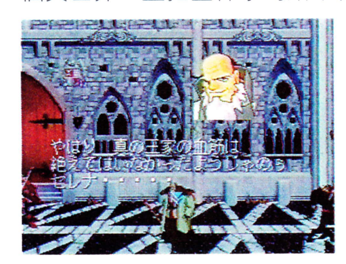


都市—以往的恩怨



當一進入都市後，便有大量的王國兵士向著漢和不死狂攻猛打，將他們消滅後，絲莉娜便再次會合，而且更碰上了巴魯加和卡龍，正當他想對付漢等人時，他的妹妹露茜亞及時出來阻止，但這卡龍這個野心家終於露出狐狸尾巴。原來整個王國都是由卡龍一手操控，而且他更想將整個王國變成魔導王國。為免露茜亞受傷，巴魯加先著她返回城中。

卡龍跟著更道出絲莉娜才是真正的王家後裔，而巴魯加和其父皇只是他的扯線公仔。接着，卡龍使出魔力將他們全部帶進一個異世界，並把整件事的始末告知他們。



「很久很久，在這世上只有支配者的天之者和地之者和非常渺小的人類。之後，天與地發生了爭鬥，而人類就只可以終日惶惶……就在這時，諒解人類的天之者將一種被稱為魔法的神奇力量授與他們。而他們則利用了天之者的力量與地之者作戰，那次戰役中死了很多魔導士，終於把地之者封印在闇處……

但是，天之者並沒有因為人類那種難以想像的力量而高興，反而開始了嫉妬。然後，天之者更將那些懂魔法的人全都和地之者一起封印著。

此後，剩下來的人類都把魔法忘掉了，而開始了「劍的時代」……。

我就一定報復，一定要將魔法再次帶到這個世界上！」

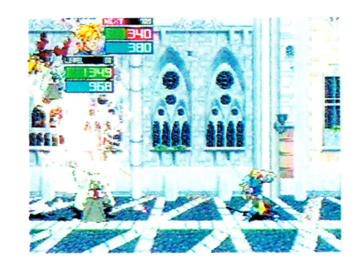




卡龍說罷後便將巴魯加轟開，跟著再問漢對於他的「宏願」是否讚同，正義的漢當然反對；於是，一場大戰便正式開始。

卡龍的魔法十分厲害，基本上玩者是很難埋身打他的，加上漢又不精於魔法，實在是非常困苦的，若果安安全全的打，便要企在一邊讓不死和絲莉亞打卡龍，間中放一放火炎魔法或者執死雞，雖然這種懦夫戰法不大好，但正所謂LEVEL尤可貴，HP價更高，大家忍一忍吧！







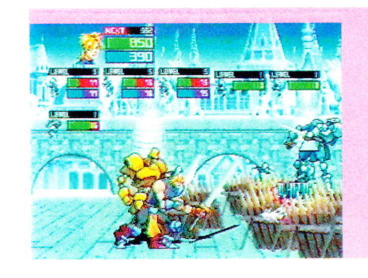
STAGE 13—未知的序幕



當消滅了卡龍後，天之者便召集了漢和不死上去共商大事，原來卡龍都是被人利用，而真正的元兇就是那個被卡龍誤當是「扯線公仔」的國王，「他」真正的身份赫然就是「大地人」！之後便又到了揀地點的時候，筆者照例揀了上路(意即是鏟除所有邪惡的東西)。

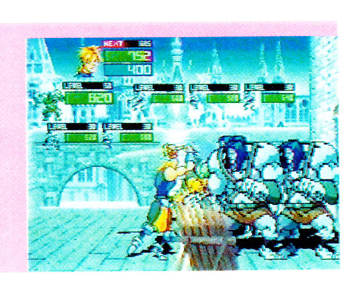


STAGE 18 反逆之翼



城外—巨人世界

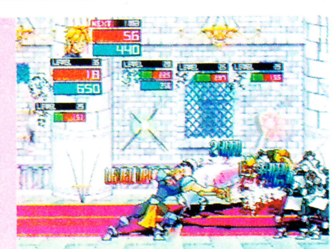
回到城後，漢便攻入去，在城外有很多「卒仔」，只需一會兒便給全數消滅。在入城前會有很多巨人，小心被擊中，因他們的攻擊力的確很厲害。

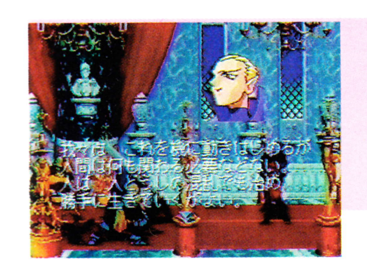




城內—惡戰連場

二人殺入城後，遇上一班又一班的敵人，其中以魔導軍團最厲害，但幸好他們的HP不太高，只要小心一點就行了。另外，由於太多敵人的關係，不死一定要出動，否則便性命難保；當然，若閣下是高手又另當別論。





偽之王家

走到盡頭的時候，終於見到巴魯加和他的父皇，經過一輪爭辯後，巴魯加不但被他的「父皇」打低，而且「父皇」更露出了真面目——大地人。大地人見事敗後便逃走了。為了拯救世人，筆者便選了追擊地上人。





STAGE 24—命運



惡役的巢穴

到達了大地人的巢穴後，便遇上了他的爪牙。先是那些黑色的矮人，他們的戰鬥意識十分之強，而且攻擊力也不差。跟着的蝙蝠怪也頗難對付；但最難對付的還是那些既似魷魚，又似水母的怪物，因為它們十分好戰，而且攻擊方法也很古怪和刁鑽，若再加上巨人夾擊的話，便真的很難打了。





最後一戰



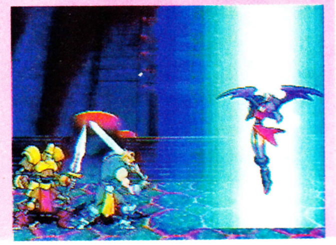
克服了重重困難後，便到達了大地人的據點，終於可以向他討伐了！





地上人的攻擊力十分平均，魔法厲害之餘，拳腳功夫又十分了得，故此埋身戰並不十分有效，對付他只可以派不死與其作戰，而自己便可以坐收漁人之利。

當大地人戰敗後，他便會變身為更強的大地神，大地神的攻擊十分霸道，計有前方的光能大炮，也可以在半空中放出大型的能量彈，在地面可放出大型的地火，而他的埋身技——電爪也十分厲害……總之就是個十分恐怖的對手，漢只有逃命的機會，而消滅它的重任就唯有交給不死英雄了，情況就如對付卡龍和大地人一樣。





完滿的終局

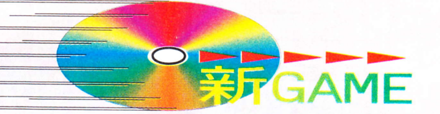
終於將大地神打敗了，這時，其他人便會來到會合，然後天上人便會現身。當他謝過大家後便讓不死英雄真正的安息去，故事至此亦結束了。













第四次超級機械人大戰S

製造商：BANPRESTO
發售日期：1月26日
售價：6800日圓

在第三次超級機械人大戰之後的三個月後，相似的戰亂不住的發生，這些戰爭使地球的經濟受到非常大而且深刻的打擊，在日漸惡化的情況之下，恐怖行為的發生日趨嚴重，所以地球的聯邦政府已定立了一個方案……

這個方案便是一個「地球至上主義」的方案，在這個方案之下，聯邦政府決定放棄那些宇宙移民，而且更斷絕對這

故事概要

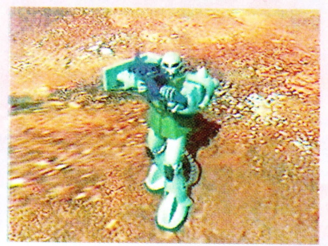
些移的支援，地球聯政府的查米度夫准將利用為了要保持地球內的安全這個名目，組成了一支秘密警察般的特殊部隊——泰坦斯（ティターズ）。

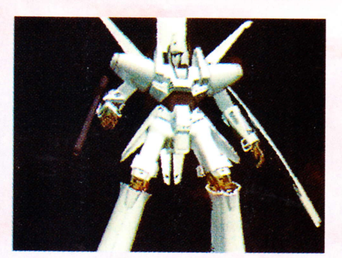
由於這個名叫「泰坦斯」的組織接連的制止了不少的小規模動亂事件，使為這組織主腦的查米度夫准將得到一定程度的提升，而且使他在聯邦政府內的地位日漸穩固起來。而由前DC成員組成的泰坦斯亦取代了ロンド=ベル在聯政內的位置，變得日漸強大。

在事情的流向之中，這支聯邦政府的獨立外部部隊ロンド=ベル因為「拉•基亞斯事件」而一個月不在，這樣，他們的地位便被泰坦斯所奪到了，而且其規模亦得細小起來。雖然戈榮中將不想這支ロンド=ベル部隊被完解散可是個情況終於也發生了，就這樣ロンド=ベル的勢力便告完全瓦解。

以上只是一部份的歷史，亦是《第3次超級機械人大戰》的內容，而這次推出的PS版《第4次超級機械人大戰 S》的故事便是以這段故事之後的事件為核心而發展開去……

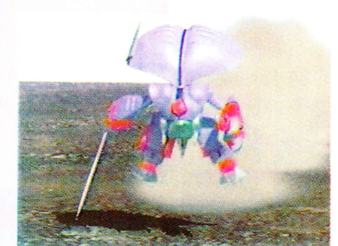


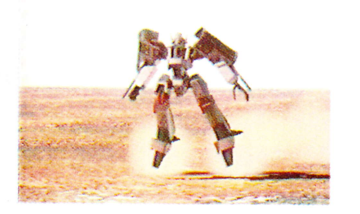














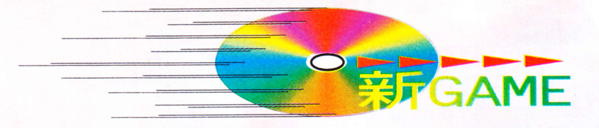
遊戲概略



有玩過《超級機械人大戰》的朋友一定知道這個遊戲是以一場又一場的戰事而串連起來的，而且在每一場戰事之中，其故事性會因玩者所作的不同舉動而有所出入，所以玩者在作出每個決定之先，一定要作出最精密部置，而且亦要為後的路而安排一切。

而在遊戲之中，在圖版之中是有一些地點是ITEM又或是金錢可以拾到的，記着，在可能的情況下，玩者一定要盡將這些物品弄到手，除此之外，玩者在每場戰事完結之後的POWER UP也是非常重要的，亦要十分小心才可以發揮出機械人真正的實力。





令人懷念的SYSTEM

卡拉OK MODE

這個卡拉OK MODE真是動畫迷的恩物，對「ロボット迷」來說亦是一個非常好的模式，在這個模式之中，玩者可以一面看着各機械人在《超級機械人大戰》中的英姿，又可以跟着音樂唱唱這些機械人的原有OPENING歌曲，真正稱得上是雙重享受。已說明是「卡拉OK MODE」，那樣，歌詞定不會欠奉的，而且全部歌曲也是經過重新混音的，絕對會給玩者耳目一新的感覺。





DEMO SELECT

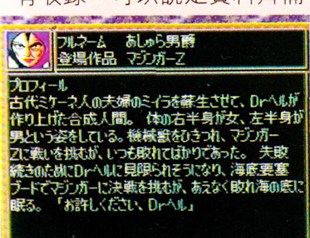
不要以為這是一個普通的「DEMO」其實這可以說是一個名場面的集中地，亦可以說是玩者的一個里程碑，因為可以看到多少，會因為在遊戲之中的得失而有所不同的，大家可以的便是不同機械人的合體、分體以及變形過程，而所謂的看到多少，是會因玩者玩到那裏、看過多少而決定的，當然，最大的目標是100％，看到所有的片段。

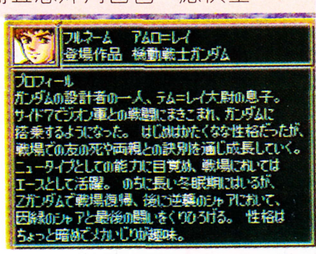




人物大事典

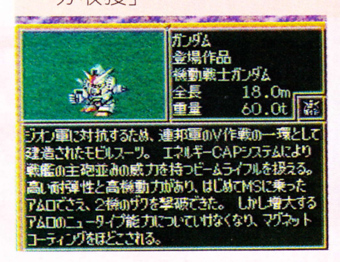
在遊戲之中，大家可曾數過有多少人物出過場呢？是數不到還沒有數過呢？不論大家是那一種，這個「人物大事典」都可以為大家找到答案的，因為在這個大事典之內，玩者可以看到在遊戲之中出現過的所有人物的資料。大家不要以為這只是對有份參戰的人物才可以找到，非也，事實上是在遊戲之上出現過的所有人物也可以找到的，就連一些過場人物有收錄，可以說是資料齊備，而且忠奸角色也一應俱全。

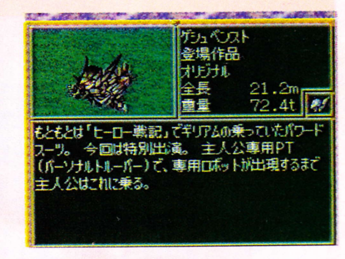




機械人圖鑑

這個「機械人圖鑑」的內容其實是和以上的「人物大事典」十分相似的，而當中所收的並不是人物，而是遊戲之中的所有機械，其中除了有那些「超級機械人」之外，亦會有那些「歹角」的機械介紹，可謂一視同人，絕不會有偏私的情形出現。而這個「機械人圖鑑」同樣是一個多勞多得的模式，玩者玩得越久，所可以看到的資料便越多，所以，真的是「一分耕耘，一分收獲」。





新增的SUPER ROBORT MODE和REAL MODE序幕

SUPER ROBORT MODE

在此新的版圖之中，起初只有主角一人以及他的機械人，而敵人方面亦只有兩隻機械獸多米拉（ドミラ），而當主角將此二獸消滅後，其他共七隻的多米拉亦會出現，幸而，戰國魔神會出現，加以援手，而且，更會有意想不到的人物出現呢！至於ITEM方面，全是金錢，共有19000，能全取的話，對POWER UP是很有幫助的。





REAL MODE

在「REAL MODE」之中，主角本來是要往上海的，可是由於燃料耗盡，被逼降落，可是卻被十二隻敵人所包圍着，加上主角玩在沒有能源，正處於絕體絕命的危機之中，此時，救星到了！原來救星是在超任版中的大惡人洛夫（ロフ），他不只給主角「補電」，更會助主角殺敵，同時，戰國魔神亦會出現……









一隻槍林彈雨嘅賽車

HI-OCTANE
超級戰鬥賽車



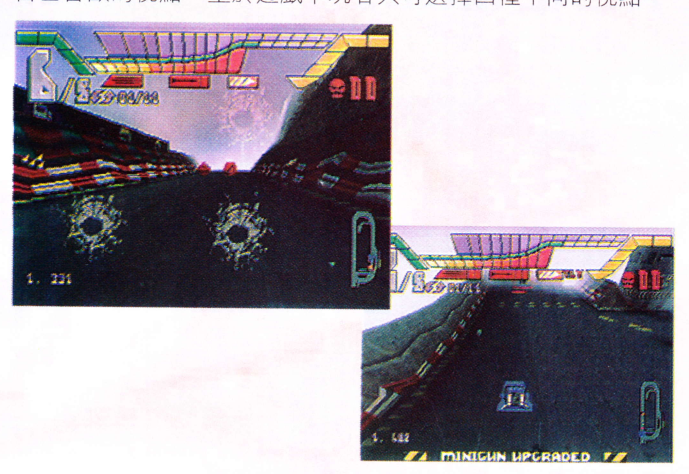
記得在不久前曾向讀者們介紹當時還在製作階段的《超級戰鬥賽車(HI-OCTANE)》，而於早陣子此遊戲亦已正式推出。說來，近一陣子有關方面亦一口氣推出了多個美版遊戲，雖然一向香港玩家們對美版遊戲不大存有好感，但事實上當中也不乏佳作的，而《超級戰鬥賽車》便算是中級之作。

遊戲基本法

基本上當玩者開GAME時，首先便要選定遊戲以甚麼語言進行，當中便有英、德、法及西班牙語供玩者選擇。而在選定語言後，玩者便需輸入自己的名字才能正式進行遊戲。至於在遊戲中，基本上玩法與一般賽車遊戲無異，大致上與SATURN的《GRANCHASER》或超任的《零式賽車》差不多，但分別便是遊戲當中玩者可以車上的武器攻擊對手，當然，對手亦會以相同的手段回敬玩者，令到遊戲變得槍林彈雨。另於操作方面，基本上×是油門、□是推進器、L是機槍、R是飛彈而△及○是剎車。

四種視點

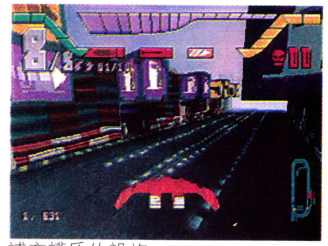
與其他的次世代賽車遊戲一樣，《超級戰鬥賽車》亦於遊戲中加入了不同的視點供玩者選擇，而玩者亦可於遊戲中隨意轉換自己喜歡的視點，至於遊戲中玩者共可選擇四種不同的視點。



強化與補充

在賽事中，賽車的燃料消耗是必然的，同時由於攻擊與被攻擊，故武器及護盾的補充亦是必須的。因此在賽道中便有不同的設施供玩者補充不同的物資，而在經過時，玩者只要在設施下稍為減慢速度經過便可作出補充，但如先前的消耗實在太激烈，玩者亦可在設施下稍作停留，不過位置的落後可是必然的代價。至於另一方面，在賽道上或有賽車被毀後亦會有一定的物資散落在地面的，而玩者亦可以這些物資作出補給。


補充燃料的設施


補充護盾的設施

六台賽車 任君選擇

在遊戲中共有賽車供玩者選擇，當中每台的性能如速度、裝甲、火力及重量均各有不同。此外，在選擇時玩者如再將方向桿推上或下便可再選擇不同的顏色，當中有灰、綠、紫、啡紅、藍、黃、紅及黑八種顏色。

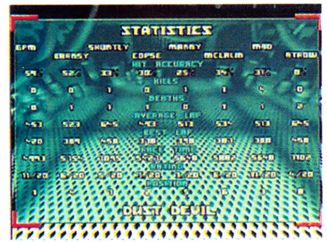
共有九條賽道

以一般賽車遊戲來說通常賽道也不是怎樣多的，但在《超級戰鬥賽車》中卻共有九條賽道供玩者選擇，可來是較特別的例子。而從外觀來看，各條賽道除攻略方法不同外，更可發覺不少也有捷徑的存在，故戰術及入線便成為了當中的取勝關鍵之一。



遊戲的多種模式

以模式來說，《超級戰鬥賽車》亦可算是記錄之一，因當中竟有六種模式之多！而此舉亦令遊戲的耐玩度大增。


亦會有對玩者的水準評價


會有績分排行榜

CHAMPIONSHIP

即錦標賽模式，遊戲中玩者必需將賽道逐一攻略，並於每一條賽道均取得頭三名才能繼續賽事。於每一條賽道中玩者取得不同的位置也會得到不同的分數，而在分數的累積下，當攻略完最後一條賽道即第九條賽道便會以總成績得出總冠軍。當然，在此模式中玩者必須成為總冠軍才算是真正的勝利者吧。

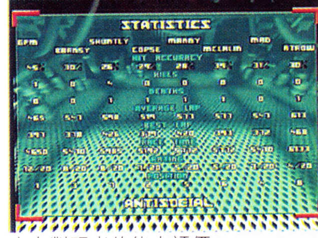
SINGLE RACE

純粹的比賽模式，遊戲中玩者可選擇任何一條賽道比賽，而玩者亦可於選擇賽道時按上下來調教比賽的完成圈數，當中可調教一圈至五十圈，同樣地在完成賽事後亦會有對玩者水準的評價。而此模式除合乎沒有耐性的玩家外，玩者亦可先在此模式中熟習各賽道的駕駛方法才正式攻略「CHAMPIONSHIP」模式。


畫面與CHAMPIONSHIP一樣

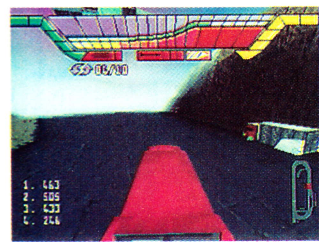


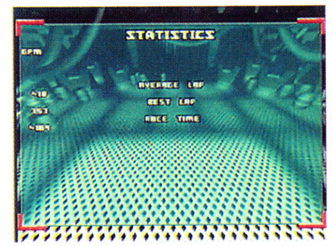
同樣有重播畫面

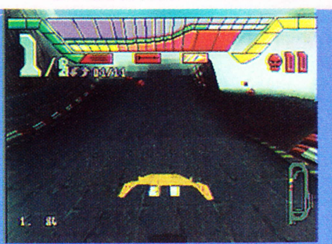

亦有對玩者的能力評價

CLONE RACE

其實便是獨走的時間賽模式，同樣地玩者可選擇所有賽道進行並按上下來調教遊戲的圈數。由於此模式中是沒有對手的，故基本上玩者只需顧及到燃料的補充便行。而此模式中的特別之處便是每玩者每完成一圈，畫面便會有上一圈的影象同時出現，故玩者可藉此知道自己的速度有否比上一圈快及看到自己上一圈的線位是否完美及作出改進。


左面的一台便是上一圈的影象

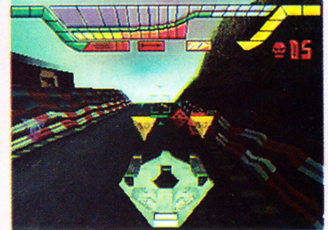

賽後當然有圈度顯示


畫面上會有位置的顯示


賽後會有重播畫面

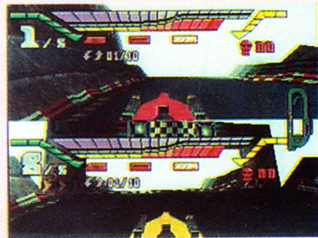
DEATH MATCH

閣下喜歡的話可叫它作「死亡模式」，但筆者卻喜歡稱之為「玩死你模式」，因為此模式基本上是無有所謂的完結的，遊戲中除大沒有時間上的限制外，玩者亦因沒有了時間的限制而不怕因被毀而損失時間。至於玩者的唯一遊戲目的便是於賽道上盡情擊毀敵車，而在畫面的右面便會顯示出被玩者擊落的敵車數。最後，由於遊戲並沒有時間、圈數的限制，故當玩者想退出遊戲時，唯一的方法便是按START暫停及選擇終止遊戲，或狠心地當機立斷「RESET」！


右方的頭骨顯示出擊落的敵車數

SPLIT SCREEN SINGLE RACE

其實即是二人對戰模式，遊戲中畫面會作出上下分割1P在上方2P在下方。而遊戲中除兩名對戰者外，電腦亦會於比賽中出現，令比賽的競爭性大增。


基本畫面沒有甚麼分別

HOT SEAT

被編輯部戲稱為「精神分裂MODE」的模式。遊戲中其實是由玩者與電腦組成拍擋比賽，但奇怪地比賽中會定時令玩者改駕電腦拍擋的賽車，同時又會定時換回自己的賽車。至於轉移後的另一部車便會由電腦拍擋駕駛，但另一方面他又會如常地向玩者作出攻擊，此外加上遊戲中的轉移通知實在時間不足，轉移時玩者很難立刻作出調教，故分分鐘真的會玩至精神分裂。

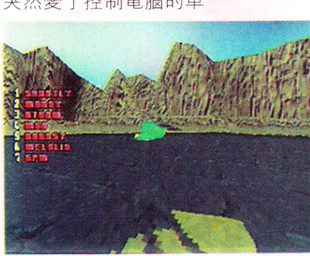


倒數三秒後轉移


突然變了控制電腦的車



咁輸法，真係俾佢玩死






接通電源算命不求人

占都物語 第一章



自古以來人類皆有好奇心，在好奇心的驅使下，為求事實真相的人類便開發出以合符邏輯及物理為本的科學。但在科學出現前，或遇上科學不能解釋的事情時，為求解釋事情的心便衍生出各種與科學精神背道而馳的方法，「占卜」便可說是在此情況下出現的產物。而時至現在一切均以科學為本的年代，有趣地「占卜」仍是歷久不衰的玩意，因為，即使是在科學的面前，「未來」仍是披上一層神秘的面紗，令人永遠不能看清。至於「占都物語」便是一個有趣的組合，因為它是以科學產物「遊戲機」來進行違背科學理論的「占卜」。

三種占卜方法

在開動遊戲後，玩者便可看到遊戲基本的三個模式：「平成開運曆」、「吉卜賽占卜牌」及「姓名判斷」。雖然以不懂日語的玩者來說，此遊戲的「實用性」並不大，但事實上只要稍以調教及改變方法，閣下仍能以此遊戲享受到占卜的樂趣的，剩下的問題可能只是玩者有否興趣做八卦公或八卦妹啫。

平成開運曆

可說是日語版通勝，可以每日或整年為單位占卜，基本理論上以九星占術為本，從而以各種環境條件為基礎作出占卜。至於當中亦再分為「九星算出・總合判斷」、「運勢（年・月・日）」及「相性判斷」三項。

九星算出・總合判斷

基本上是利用個人的出生日期以九星占術作出總結，簡單點可說是以出生日期作批命。遊戲中玩者先要輸入自己的出生年月日，當然，不是日本人的玩者大可將年份的表示由日本年號改為西曆，輸入後電腦便會運算出玩者於命理上所屬的屬性及批出結果，而之後為令結果更具說服性，畫面上更會列出一些同屬此屬性的人物作為例証。





運勢（年・月・日）

總括來說「運勢」可說是較短期性的占卜，當中同以九星占術來作出推算，而在「運勢」中並再分為以日為單位的日曆及以玩者自身屬性加上年月作推算的運勢兩部份。

日曆（六輝）

於模式上「日曆」便是日語版通勝，占卜的程序亦較簡單，遊戲中玩者先要選定所占卜的年份，之後是月份及日期。在所有資料輸入後電腦便會顯示出該日的評價如屬吉日或是凶日，是否適宜作出某種決定等。

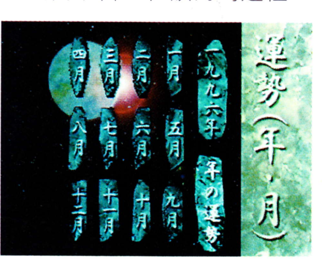


運勢（年・月）

在分岐上，運勢（年・月）與日曆的分別便在於日曆是以一日為單位，而運勢便以年、月為單位，至於在參數上更以玩者的屬性作基礎，理論上可說更合乎玩者的條件。在程序上，玩者先要輸入自己的屬性，但如不知自己的屬性的話亦可在同一畫面按至「九星算出」一項，並輸入自己的出生年月日及讓電腦計算出屬性。

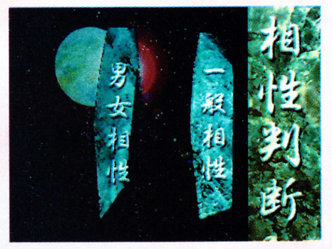
1996年2月14日水曜日
旧暦：12月26日
先勝（せんかち）
午前中に動けば吉。午後は凶となる。
急用・訴訟には吉。

之後玩者便可選出所要占卜的年份及月份，至於在選擇月份時，玩者亦可選擇以整年作總結或占卜自己在該月的運程。



相性判斷

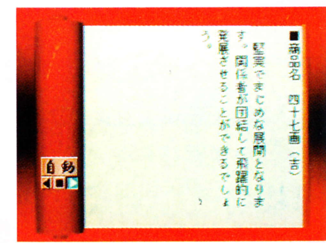
於程序上，如玩者己明白上述兩項占卜的進行方法便應於「相性判斷」的操作上沒有問題。在目的上「相性判斷」便是以兩人的出生日期來占卜及推算出二人是否合拍，而選項當中的「一般相性」便是供玩者占卜與自己只有一般關係的對像是否合得來，至於對像亦男女均可。但在「男女相性」一項方面便是供玩者占卜自己與另一半是否匹配，故不要試圖輸入同性朋友的資料，除非閣下是……



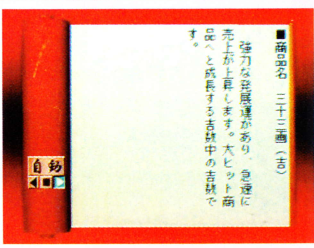
姓名判斷

此部份可說可整個遊戲最「好玩」的一部份，當中玩者可以對像的名字作出占卜，而種類上便可分為「日語名字」、「英名姓名」、「一般相性」、「男女相性」、「會社名字」及「商品名字」。至於在進行方面，由於在日語中其實亦有不少興中文相同的「漢字」，故如玩者略懂日語及名字可以漢字組合的話便可以「日語名字」進行占卜。但如玩者不懂的話便可輸入英文名字以「英名姓名」進行，但要注意的是在條件上姓氏必須有四個字母或以上，而名字則要於三個字母或以上才能進行。至於在「會社名字」及「商品名字」方面便可日語或英語進行，而且亦沒有字數上的限制。





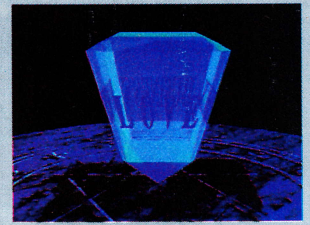




驚天大預言（一）

在測試中，筆者為對遊戲的準確求證，於是便分別以本刊的中、英文姓名占卜及以兩個結果作出比較，結果不論中英文姓名的占卜結果均不俗，而且兩個結果均有一些相同的要點。至於中文名字的結果大意是「擁有堅實的基礎、並由於有關人等的團結而令產品飛躍發展」，而英文名字的結果則是「擁有強力的發展運數，在銷售數目方面高速上昇，並向着成為大受歡的商品為目標成長中，是吉數中的吉數」。究竟，在這些預言中又有甚麼玄機呢？究竟遊戲誌又是否如此勁抽呢？



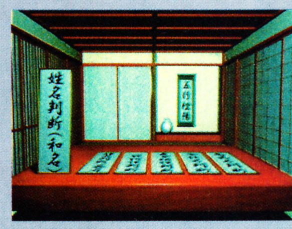


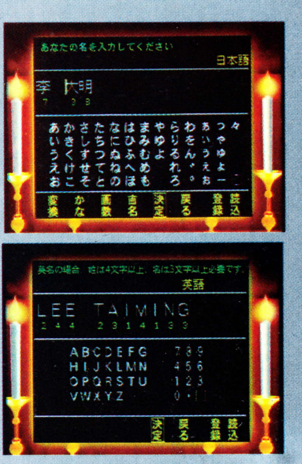




吉卜賽占卜牌

一向以來游牧民族吉卜賽人的啫牌占卜均給人一種神秘的感覺，因為當中的一套解釋理論除十分複雜，非一朝一夕所能理解外，其圖案亦比較陰沉，而且印像中的進行環境除必須光線較弱，同時又要點起洋燭及線香，令整個環境也陰森起來，因此令吉卜賽占卜牌的神秘性亦大增，而不少愛好占卜的人仕也對吉卜賽占卜牌情有獨鍾。而在此模式中，玩者便可以吉卜賽占卜牌來占卜愛情、健康、事業及財運四項，至於在畫面出現的占卜師便是此部份的監修者兼日本著名吉卜賽占卜牌占卜師，而此舉可説令占卜的説服性大增。

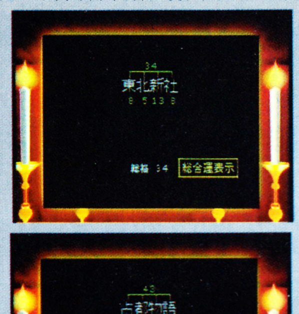


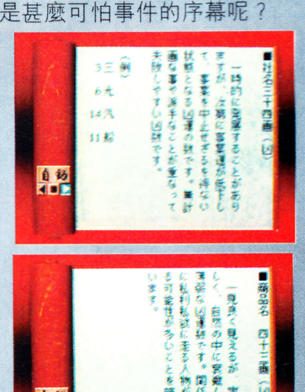


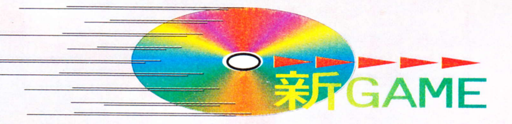


驚天大預言（二）

在以自身作出試驗後，筆者便以此遊戲的生產商「東北新社」及遊戲本身的名字「占都物語」作出測試，但結果卻是出人意表地令人抹一把汗！究竟，這又意味着甚麼呢？是否東北新社推出占都物語此遊戲本身便是一個命運上早已安排的錯誤決定呢？而占都物語的推出又是否會是甚麼可怕事件的序幕呢？











軌道賽車是甚麼遊戲來的？

其實這是一隻甚麼遊戲來的呢？這是一隻不折不扣的賽車遊戲，玩者的責任是要把自己的賽車帶到終點，不過，在這個賽車遊戲之中，有一個非常特別的地方，便是玩者所走的賽道是和其他的車手一樣的——在同一線的軌道上。這點亦是《軌道賽車》的遊戲特色之一，因為所有的賽車也是在同一條軌道之上，所以基本上是不可能超越任何人的，那又何來賽車遊戲呢？對了！那便是將對手打倒，只要能做到這點，便可以得到最後的勝利。

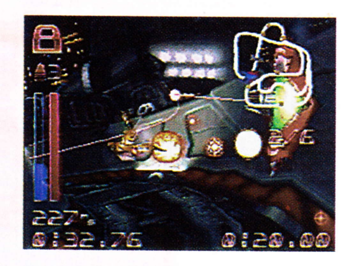
有軌道也可以爬頭

大家不要以為在賽車世界之中是有着甚麼規則的，如果大家真是這樣想的話那便大錯特錯了，因為在《軌道賽車》之中，玩者是可以不擇手段的將對手打倒的，因為只要這樣才可以將自己的賽車推上更高的位置，不過，要將前方的賽車打倒也非一件易事，因為不要以為自機才有武器，其實所有的車輛上也有差不多的武器，誰個能夠先發制人便會是勝利者。

但是除了賽車之外，在過場時的廣告片是不錯的，如果玩者是有時間的話，可以慢慢的欣賞一下，相信一定會為玩者帶來一定程度上的歡樂。









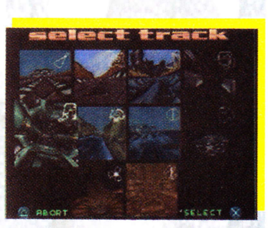
10條不同的賽道





















看看美國暴走族的利害吧

ROAD RASH
街頭賽車



其實有玩開3DO的玩家應對「街頭賽車」此遊戲並不陌生吧，由於是移植自3DO同名遊戲的關係，故不論畫面及音效上PLAY STATION版的「街頭賽車」由頭到尾均與3DO版的一模一樣，唯一的分別可說是遊戲中的部份操作的確是改良了，令遊戲進行爽了不少。

齋揸車？好悶啫！

如果此遊戲只是以往的賽車遊戲般進行，相信筆者亦會同意此說法，而且會說電單車GAME要坐上一舊車型物體左搖右擺才夠過癮的。不過不要忘記此隻是一隻美國遊戲，通常也有一些變態嘢的，而於遊戲中玩者除像一般同類遊戲般方向桿轉向，L1、R1片彎，×是油門及□是剎車外，按L2、R2、△及○是攻擊隔鄰的對手，亦即是說玩者可片低對手來進佔其住置。



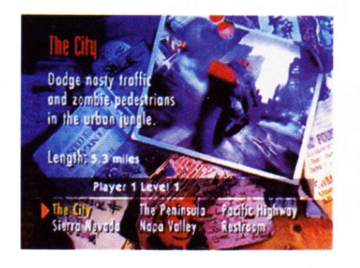
一看此畫面便知是美國遊戲



六條賽道循序升級

不論是遊戲是以甚麼模式進行，遊戲中其實只有六條賽道，而當玩者每攻略完六條賽道後，遊戲便會升級至下一級別，當中除對手及警察叔叔會更恨辣之外，賽道亦會依據各級別而作出挺長，故到達後期的遊戲攻略玩者除要技術外，耐性亦是決一不可的取勝要素之一。

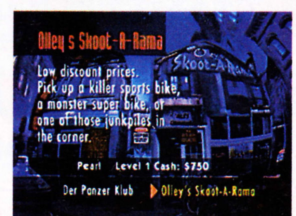




遊戲的兩種模式

BIG GAME MODE

在正式進入遊戲前玩者先要選定一名車手作賽，而每當勝出一場賽事便會有獎金，於貯夠錢後便可於完成賽事後購買更強勁的新車作比賽之用。不過另一方面，如玩者在比賽因賽車HP扣盡而退出便會扣除金錢作維修之用。至於遊戲的目的便是循序逐一等級攻略，直至最高的LEVEL 5爆機。



比賽前可先購置新車

正式攻略前先要選定一名車手作賽

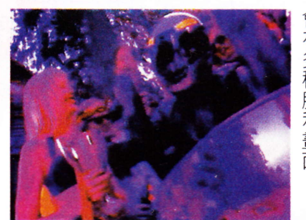


共有四種車種供玩者選擇

THARSH MODE

基本上可說是「BIG GAME MODE」的簡化模式，遊戲中玩者不用選定車手便直接進入遊戲，而遊戲中因沒有車房購置新車而沒有金錢的出現，相對來說亦沒有因玩爛車而扣錢的情況出現。同樣地，遊戲中玩者亦以逐一等級攻略，直至最高的LEVEL 5爆機為目的。

在此畫面中可先選擇拍擋才比賽



會有多種勝利畫面



勝出後各位置也有不同的獎金



唔夠快，貴都要買啦！





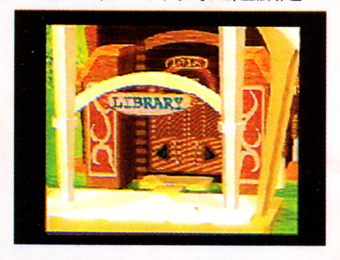
MAGICAL DROPS



遊戲簡介

《MAGICAL DROPS》這個名字真是似曾相識的呢？對了！這便是在去年年尾在超級任天堂推出的同名遊戲了，這次在PLAY STATION推出，又一次表示出次世代機種的地位了。

遊戲方面其是和超級任天堂的那個版本沒有多大的分別，而且玩法方面是完全的一模一樣，唯一不同的是遊戲之中的人物是全新的，所以在這方面是可以給玩者一定程度上的新鮮感。在故事方面，這次便欠奉了，PLAY STATION版是沒有故事性的，不過這類遊戲沒有故事亦不要緊的，是嗎？



遊戲特色

《MAGICAL DROPS》這個遊戲的玩法是不依靠其他的外來物品，抽取版圖之中的寶珠，再經過玩者自己的分配，使相同顏色的珠能走在一起，以使其消失，這便是遊戲的真正目的。

不像其他的同類遊戲，《MAGICAL DROPS》採取了一種「不求人」的玩法，這樣一來，玩者便不可以全靠外來的珠，又或是只靠「快」來取勝，一定要靠玩者自己的能力及智慧了！這種玩法是可以提高玩者的爭勝意念，同亦可以使遊戲的趣味大大提高。



七位完全不同的人物

在《MAGICAL DROPS》之中，是有六位不同的人物可以供玩者選擇的，而在這七位人物之中，不同的人物有着不同的進攻方法，亦有着不同的特殊能力，玩者一定要好好的挑選，以便能夠將不同的對手打倒。

在七位不同的人物之中，有着不同的職業，亦有着不同的攻擊方法，其中的武士米茲路的攻擊力是最強的，而且其攻擊節奏是最快的，玩者一定要多加注意；而論攻擊多元化便一定要提到絲古 & 莫古此二人了，不知是否人多好辦事，他倆的攻擊變化是最多的，而可以使用的魔法珠亦是最多的，所以要好好的運用這些的魔法珠，這樣便可以比較易的戰勝對手。

哈姆頓（ハミルトン）



雯度（ミント）



華里玲（ワリリン）



哈寶（ハープ）

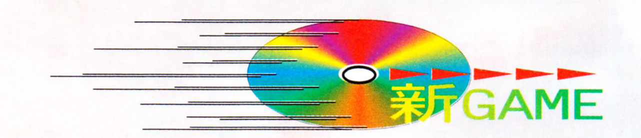


米兹路（ミッチエル）



絲古 & 莫古（シク & モク）







鬥牌傳



製造商：MICRONET
發售日期：1月26日
售價：4980日圓

故事開端

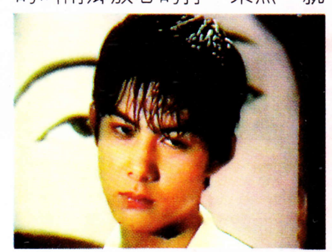
《鬥牌傳》這隻麻雀遊戲的男主角是一個名叫「赤木しげる」（赤木 繁）的少年，他其實是一名逃犯，在機緣巧合下，來到了一個黑幫人仕「雀局」的地方，可是對於這位不束之客，那些黑道中人似乎不大歡迎，幸而得到一位名叫「南鄉」的坐上客之助，冒認赤木是他相識的人，這樣才可以讓留下。

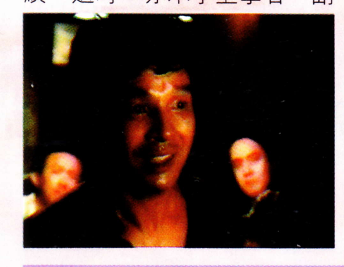
在赤木進入之後，「四方城」的戰局仍是如之前的一樣，南鄉先生的牌運和之前的一樣差，但是這時他有一個可以扭轉敗局，可是他卻擔心對家黑幫頭子龍崎，因為他正在叫胡，他正在心大心細的時候，在旁的赤木竟然胸有成竹的叫南鄉放心的打，果然，就如赤木所言，南鄉成功的收服失地。

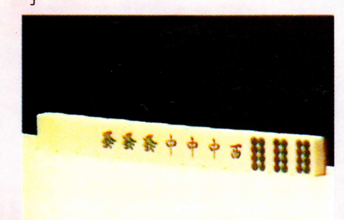
經過此事，南鄉對這位姓赤木的少年真是另眼相看，而且他更極力邀請這位少年代他完成這場賭局，但是南鄉為甚麼這樣信任這位素未謀面的少年呢？這點相信只有南鄉本人才可以說明了。賭局依舊的繼續，這時，赤木手上拿着一副大三元面的大牌，可是他竟然好像甚麼也不在乎的，這時，一名刑警來到……

再次得到南鄉之助，赤木又一次的得救了，賭局再次繼續，這時，南鄉發現赤木手上的牌已是一副大三元的叫胡牌，到了此時南鄉才知道這位赤木原來是一位「出千」的高手……









勝　負

既然這是一隻麻雀遊戲，這樣遊戲的勝負當然是以麻雀枱上的分數來作決定，然而這一隻遊戲之中的對手全是一些黑道中人，和玩者對戰的人有龍崎、佐竹和柴田三人，他們三人也是十分厲害的人，所以這是一隻非常難玩的麻雀遊戲，再加上玩者是沒有任何的特殊道具，換句話來說，玩者是在百份百無助的情況下進行此賭局的。

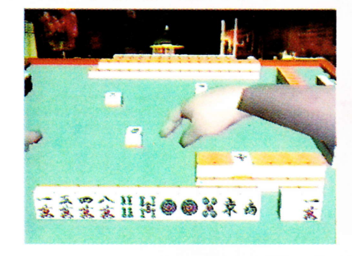
玩者不要被之前的介紹所騙，玩者（赤木）在遊戲中是不會出千的，只能以最一般的技術來迎敵，這樣一來，如果大家的日本麻雀基楚打得不夠深的話，便一定不能勝過這些高手了！

對　戰

除了「赤木MODE」（故事MODE）之外，在麻雀遊戲之中又怎會少了對戰MODE呢？在《鬥牌傳》這遊戲之中，對戰MODE和其他的麻雀遊戲差不多，而且，人物方面只有六人可以選擇的，不！應說是五人才對，因為赤木是不可以選的。

在對戰MODE之中，玩法跟STORY MODE的玩法是一樣的，而且這遊戲的玩法其中一點是值得一提的，那就是有「食詐胡」這回事，亦即是說在遊戲之中如果玩者吃一些不可以吃的胡的話，那便算是詐胡了！做出這種事的後果……是倒扣12000分！











一隻要帶指南針玩的遊戲
7水晶傳說



齊齊進入3D多邊形世界！

筆者第一次玩這隻GAME的時侯，可能那些多邊型做得太過流暢的關係，所以有點頭暈的感覺。但是當攻略了十數小時後，習慣了那些旋轉的感覺之後，現在連暈車浪也給治好，實在令我非常吃驚。WELL，還是說回這隻遊戲吧，其實這是一隻完全由多邊形組合的動作遊戲，玩者需要在這3D世界裏找尋全部14顆水晶，再和最終BOSS決戰。這裏總共有8個世界，分別為OPENING、水之世界、巨木之世界、沼澤之世界、天空之世界、沙漠之世界、火山之世界和BOSS STAGE。除了OPENING外，每版都有2個STAGE，每一個STAGE都有一顆水晶，取到此水晶後便可以順利通過之。而其實此GAME有點像3D版的《孖寶兄弟》，因為都是以靈敏的跳躍技巧去通過迷宮，而最相像的莫過於所有敵人都是可以被踩死的，而有些版圖更要踩過敵人才可通過。此遊戲是以主觀角度進行的，故其難度不會比其他動作遊戲低，相反可能會因不大習慣其旋轉的背景而把遊戲難度提高。值得一提的是，除了OPENING世界及BOSS STAGE外，其餘所有世界的出場次序都是由電腦隨機抽出供給各玩家通過，故此玩家可以於比較短之時間內熟習到各世界之迷宮。

先給玩者一個小小體驗的「OPENING STAGE」

世界介紹

可能程式設計者也知道此GAME比較難上手，所以於遊戲初造了這個STAGE給各玩家熟習熟習一下。基本上全個STAGE是由一個小小的森林組成，而且結構也非常簡單，敵人也只不過是一些可愛的小生物，殺傷力不大。而且版中可以掉進去的地方不多，只是有一條小小的河川，是不用甚麼跳躍也可以找到水晶的版圖。

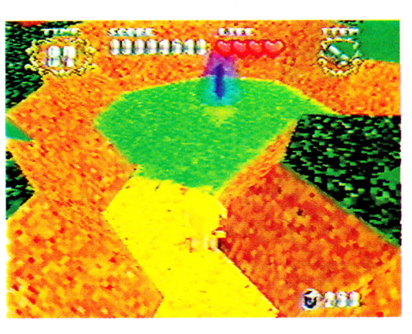






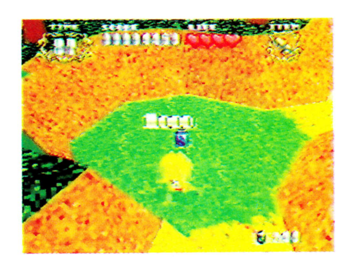


攻略篇



而攻略方面，玩家過了河上的小橋後可以沿住河邊左面的小路再進入一條有水晶的小路，然而除了水晶外，這裏還有很多寶箱，雖然大部分寶箱裏都只是補體力的道具，但作為貪心的玩家，不如全部取走才過版吧。如果想試試那些3D跳躍的話大可以於池中的荷葉上練習一下，就算失足掉進水裏也只不過是扣半個心，比較於巨木之世界的跳樹枝要由頭再來過不知方便了多少倍。

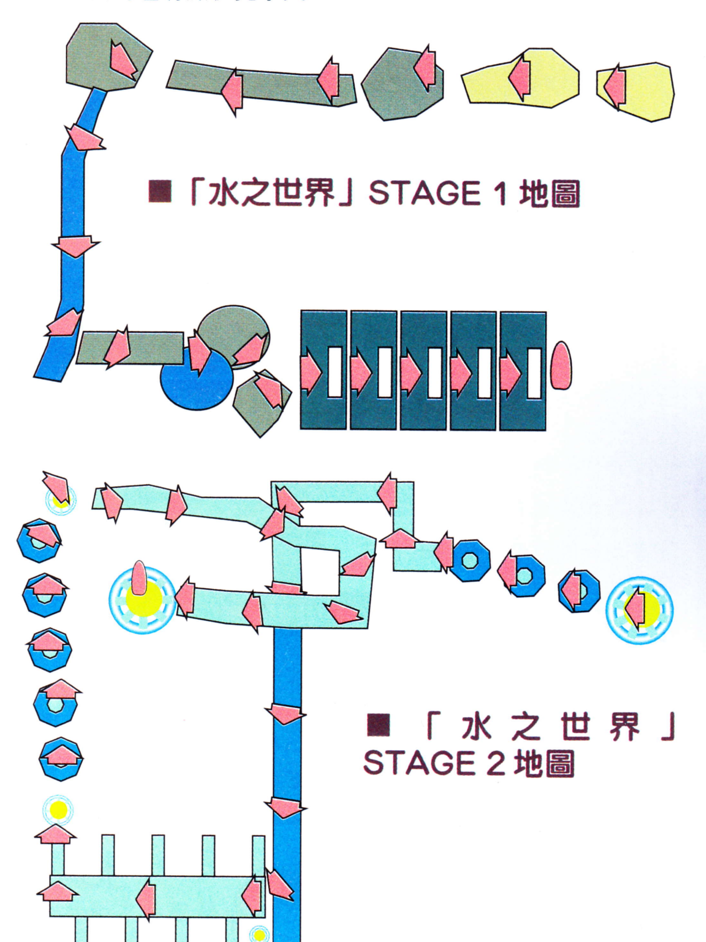




非常華麗的「水之世界」

世界介紹

在全隻GAME之中，這世界是筆者最喜歡的。因為設計者用的只是一些簡單的多邊形，但氣氛及效果也非常理想。那些浮下浮下的飛行水母雖然令人很討厭，但外形上卻是造得很好的敵人。還有這世界中那些川流不息的水泉、巨型滑水梯、中了彈會水花四濺的小水池也很有說服力，令各玩家於攻略此世界時就算迷失方向時也有點視覺享受。



■「水之世界」STAGE 1 地圖

■「水之世界」STAGE 2 地圖

攻略篇

STAGE 1

一開始就有一個頗難過的地方於前面，那機關就是於數枝長棒上有十數塊大石頭於上面彈跳。玩者一方面要從它們的空隙中左穿右插，另一方面要在兩枝棒之間跳來跳去，兩者兼顧實在很困難。而此版另一個考驗玩家的地方是敵人較多，而且非常難纏，時常會有3、4隻怪獸在你身邊團團轉，如果不把牠們消滅的話是會對跳躍造成阻礙的，所以最好還是把牠們清理掉。還有這版最大的問題是於取水晶處。由於水晶前的台階是一個小水池，故助跑效果會非常不理想。所以玩者要繞到水池後的平地，消滅後面那隻發彈小烏龜後，再於這裏進行「二級跳」。由於這版圖分支路不多，所以跟據遊戲中的指示牌去走的話是不會有甚麼問題的。

STAGE 2

進入STAGE 2後首先要跳過一些會不斷湧水出來的水泉，再跳過一個以直昇機葉作底部的小踏板後，就會去到一條巨型滑水梯前面。由於這條V型滑水梯的另一端是一個升降台，所以最好是在梯頂處等侯升降台跌至最低點才作跳躍。再跳過一些小水泉後，就會來到一條粉紅色的橋上。橋的兩邊有個大缺口，小心被敵人推落橋底，要不然就要從滑水梯處再開始。橋的盡頭就是放水晶處，非常容易便可取得。









由荷葉組成的「沼澤之世界」

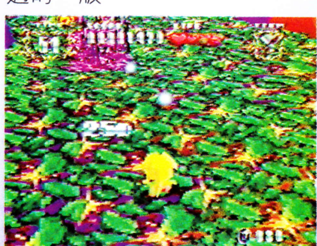
世界介紹

這個世界有點不同的地方，就是STAGE 1跟STAGE 2的風格很不一樣。STAGE 1就是真的建於沼澤上，有超巨大荷葉啦，敵人是青蛙之類的生物。但到了STAGE 2，整個世界的風格也改變，變成了一個由方格組成的粉色世界，而敵人已再不是生長於沼澤上的生物了。然而於STAGE 1裏，那些荷葉全部大大塊，真是閣上眼睛也可以跳過，是比較容易過的一版。







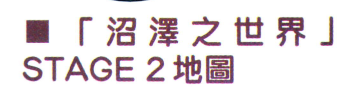


攻略篇

首先玩者要跳到一條由樹葉組成的通道，走到另一端就可以跳到一塊巨型荷葉上，於這處玩者要小心方向，由於那些荷葉塊塊差不多，跳得兩跳連自己從哪裏來都記不起。還有那些淡黃色的荷葉，大部分都放有寶箱，玩者大可以去闖闖。跳過數塊荷葉後就會發現有個由水柱和荷葉造成的升降台，跳了上去之後它會送你到一處由青籐所造成的平台上。由於這塊平台也頗大，以至整個畫面行來行去都只是一些青籐的花紋，要辨認方向只可以用遊戲中的所提供的指示牌。

至於在STAGE 2最困難的地方可算是圖B所示的「路之盡頭」。玩者會發現水晶會於右面閃下閃下，但可不要上當向右跳，反而要向左面的平地跳下，要取到水晶是不難的。

■「沼澤之世界」STAGE 1 地圖



■「沼澤之世界」STAGE 2 地圖

■圖 B

令人玩到發脾氣的「巨木之世界」

世界介紹

顧名思義，這個世界是由許多大大小小不同高矮的樹木所組成，而這裏給玩者最大的挑戰莫過於在樹枝、樹幹上的作準確的跳躍。其實此世界的迷宮已比較簡單，如果攻略這裏已感到頭暈眼花，又或者時常迷失方向的讀者，請在這裏花多點時間攻略，培養一下方向感。

攻略篇

STAGE 1

一開始，就會有大量森林猛獸向你衝過來，為了放心去作樹幹三級跳，首先就把所有敵人殺光。筆者提議用踩的方法把敵人幹掉，因為如果用那枝殺傷力奇低的「豆槍」去攻擊敵人的話最低限度也要三、四槍才可以把牠們消滅，還不如一下把牠們踩扁來得痛快。

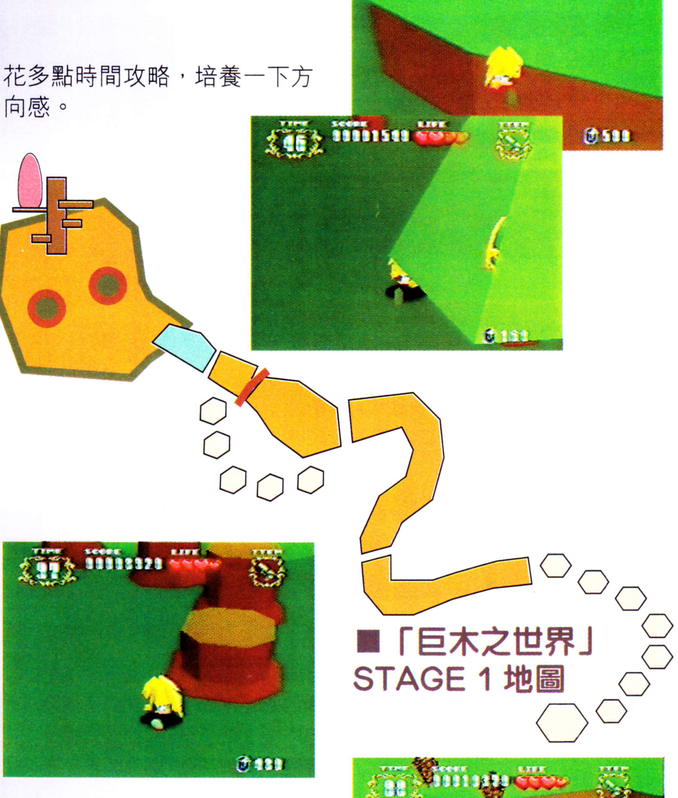
收拾了所有敵人之後，便可以踏在樹幹上，一級一級的跳上去。筆者最初攻略這裏時也感到吃力非常，不是跳不到就是衝力過猛，到頭來還是要重頭開始。其實於這裏練習跳躍技巧成功的話對日後攻略更複雜的迷宮有很大幫助，可不要氣餒啊。

這STAGE的最困難的地方並不是這裏，而是於一枝枝既窄又長的樹枝上跳來跳去，因為可供立足的地方實在不多。而於近樹頂的地方才失足的話那種滋味是非常難受的，故此筆者在這裏有點意見給各讀者參考──首先是要瞭解到主角的跳躍距離，這點可以在剛才提及到的樹幹跳躍中訓練得到。當瞭解到主角的跳躍距離後，便可以利用左右鍵去旋轉背景，繼而尋找一段與跳躍距離相約的飛行路線。雖然這裏時常會給人屢戰屢敗的慘痛經驗，但當成功後那些滿足感是不能用筆墨形容的，努力吧。

STAGE 2

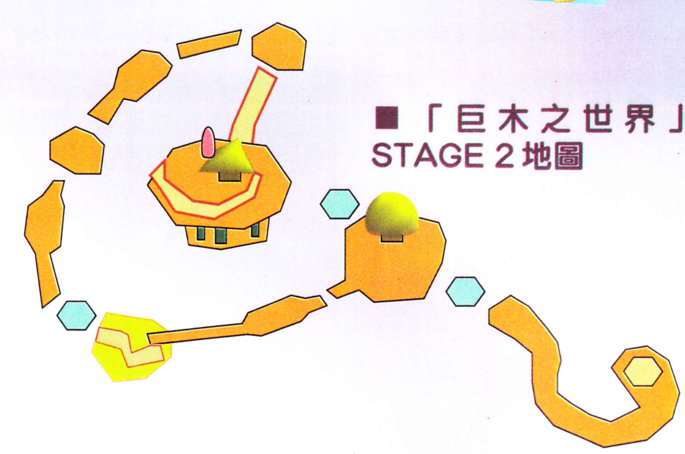
當玩者成功到達巨樹之頂，取得水晶之後便會來到STAGE 2。如果跟STAGE 1比較的話，這裏反而比較容易，因為給玩家跳躍的台階廣大不少。然而另一方面台階與台階之間的空間也增加了，尤是升降台與地面之距離更甚。故此不要因為心急那少少的等侯時間而胡亂跳躍，浪費寶貴的生命（雖然可以無限CONTINUE）。

此版比較困難的地方是於取水晶的地方，待筆者在此講



■「巨木之世界」STAGE 1 地圖

解一下。如圖A所示那條啡色的長廊其實是通往雪糕筒形樹的樹頂，而地點在於第二個大平台的邊沿位置(每個大平台的中央皆有一啡色大柱，那其實是巨樹之樹幹)。當跑到樹頂時會發現水晶就在眼前，之後只要按住○鍵不放加速衝下，於接近邊沿，雪糕形樹頂只剩下一個綠環的一刹那按掣跳起，其衝力便足夠將你推向水晶處。比較困難的是跳起的時間及地點，這點就要各位慢慢領略一下了。



■「巨木之世界」
STAGE 2 地圖













■圖A

如地獄般的「火山之世界」

世界介紹

進入這裏就如跳進火炎中，因為整個世界已被熔岩所吞食。此處的迷宮確實比「水之世界」及「沼澤之世界」難行及複雜，並且需要更高的跳躍技巧。敵人之攻擊亦很難應付，如那些飛鷹、飛行火炎、炮台就時常令到筆者頭痛不已。更絕的是總會於窄窄的通道上遇上多多的敵人，有時還會加多幾塊大石滾下來，生怕你不會掉進熔岩之中。

■「火山之世界」
STAGE 1 地圖

攻略篇

STAGE 1

此版之特點是通道比較窄，可供閃避敵人的地方不多，故此用L1或R1的側身跳是不大有用的。大家更要小心地上那些紅點，那其實是熔岩泉，千萬不要踏上去。而通過此版的要訣是眼明手快，於短時間內將所有敵人消滅，給牠們接近時大有可能被推進熔岩裏。

此版的分叉路得一條，所以是不怕會迷路的。要一提的是，這版總共有兩個寶箱，分別是可回復體力的藥水及可增加一格體力的心，都是放於同一地方，地圖上都已顯示出來，記得去取呀。而寶箱上有數塊以直昇機葉作底部之跳板，如果要跳上去的話是頗困難的，亦沒有這個必要，因為跳上去跟玩家於行右邊六邊形石柱的目的地是一樣。

到了此版的後段，上文提及的「窄路被大石和敵人夾攻」之情況便告出現。玩家需要一面跳起避過大石，一面開槍攻擊敵人，着地時更可以順便踩死怪獸，一舉兩得。玩者要盡量保持向路中間作跳躍，不然「自投火海」就非常不值。

STAGE 2

這是一個圍繞熔岩湖而建造的版圖，而熔岩湖上空是浮了些六角型台階，這些台階共分三個層次，已在地圖上清楚劃分。當玩家踏上第一個台階時，會發現有兩條分叉路——右邊是通往寶箱，寶箱內是炸彈道具，殺傷力強但會用較多鑽石(在這裏補充一下那些鑽石的用途，其實它們可算是武器的『彈藥』，而武器的殺傷力跟鑽石的消耗是成正比的)；而左邊會有些飛行火炎阻擋去路，而且不能消滅，但可作踏腳石之用。

跳多四、五個這樣的台階便會進入山區地帶，山區地帶裏會有兩條小橋，第一條有圍欄，所以問題不大，但第二條如果失足跌下便要由頭開始。再過了大石群，便會來到第二個層次的六角型台階，而且有啡色邊為記認。如果在這裏跳躍失敗會跌進第一層的台階再開始過。完成這些台階後會再次進入山區，小心那條空隙，

如跌進去亦須要在下層再開始過。而前面就是第三層台階，亦是最後一層的台階，只要通過這幾個台階就可以取得水晶。當然，當玩家失足時亦會掉進第二層的台階再開始過。

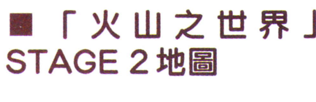


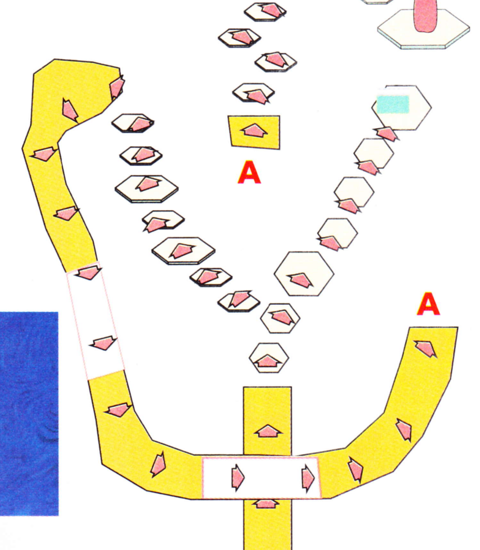












很像「水上樂園」的「天空之世界」

世界介紹

這個「天空之世界」給筆者第一個感覺是：很好玩！！尤共是STAGE 1，所有岩石都是由水滑梯所連成，根本可以說是「空中水上樂園」。而STAGE 1的尋找水晶路線可謂簡單過簡單，只要跟隨方向指示去滑滑梯就一定找到。至於STAGE 2的迷宮可說是全GAME最難攻略的一個，筆者自然會用多點筆墨去寫啦。

攻略篇

STAGE 1

由於此版實在太容易，只要有向下的滑水梯就跳上去就一定找到水晶，筆者想不需甚麼攻略任何人也可以順利通過。

此版亦有兩個寶箱，分別是可以增加體力的心道具及大鑽石。至於敵人方面，有坐於一片雲上的雷公，又有雪人，也有面目可怖的赤面鬼，非常有趣。如果玩者想去多點地方的話，不妨來個「逆水行舟」(筆者也是以方法來繪畫地圖的)這樣就可以去到一些分支，收集更多的鑽石。

STAGE 2

這裏一開始就有一個令筆者攻略了足足15分才過到的地方，那裏需要玩家滑進一條長長的滑梯再用其衝力衝向一個小台階，但不知那個台階表面是否塗滿了油，主角永遠無法站得住腳，於是一次又一次的滑進下層，又要由頭開始(可憐)。但是終於給筆者找到通過的方法啦！就是當那台階是踏板，一口氣的衝過去，再於紫色邊沿處再作跳躍，不作無謂的停留，這樣的話一定會成功的。

跟着玩者就會見到一個中間透明的升降台，在它還未送你上面時盡快跑到對面，因為那裏有一樣叫回力刀的武器於寶箱裏。取過回力刀後，再踏上升降台，它會升玩者上去，此時玩者又會見到另一條滑水梯，跳下去吧。

水梯的盡頭是一個中間空心的八邊形，所以小心衝力過猛而掉了進去。耐心的等一會，另一個細些少的空心八邊形便會降下，跳了上去，它便會送玩者到一個八邊形浮台上處。這時玩者應面向浮台上的那條藍色邊，不久就會發現有條白色的窄路，跳上去之後可以去到一個中間空心、四邊有炮台的大平台，而且還有兩個寶箱，可不要忘記取。

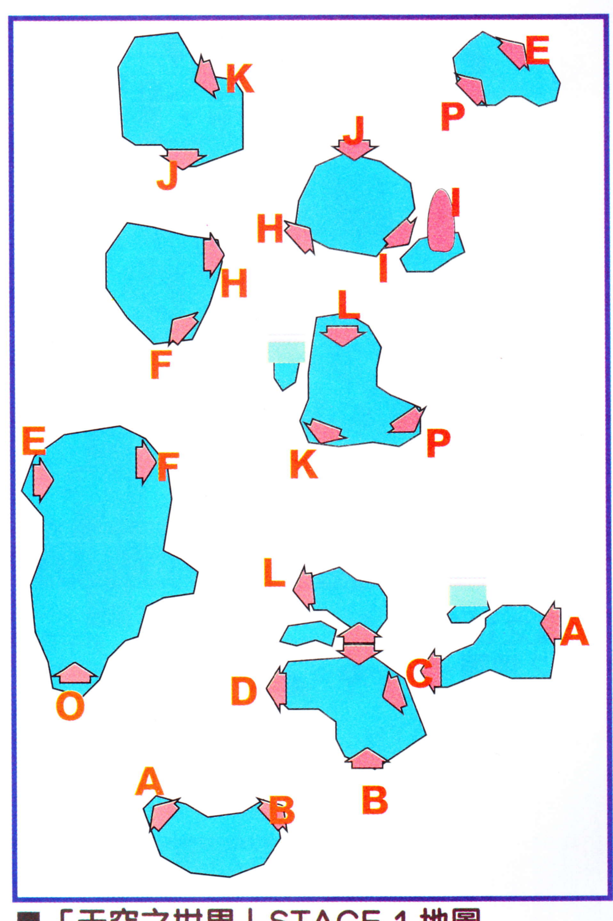
取過寶箱後再依照箭咀之指示便會去到放水晶處，但很可惜因為距離太遠不能取到，怎辦呢？其實於另一面是有條小路的，是一條既窄又長又多雪人的小路，小路之盡頭是一條水梯的開端，玩者只要滑下去便會到達水晶處。



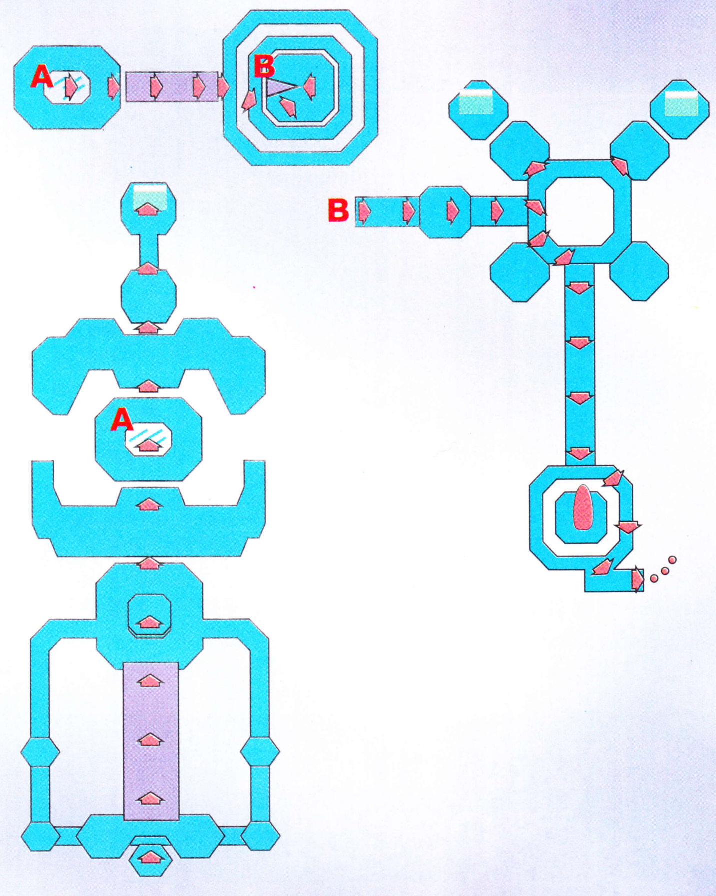









■「天空之世界」STAGE 1 地圖



■「天空之世界」STAGE 2 地圖

大叫「水晶在哪裏？！」的「沙漠之世界」

世界介紹

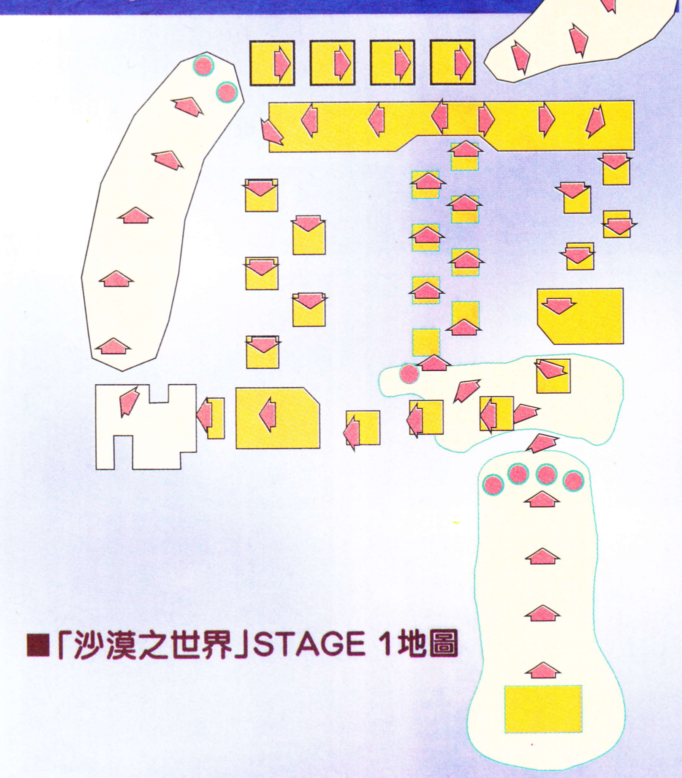
跟「沼澤之世界」一樣，這世界的兩個STAGE的風格都很不相似。於STAGE 1裏中間有個大浮沙池是此版的特色，而且一掉進去便會很容易迷失方向。而STAGE 2的水晶存放處更是刁轉非常，再加上那兩條有箭咀所指示但無出路的樓梯，使此版加了點點的解謎性。也許各位會於此版遇上比較多的難題，而筆者亦會將此等問題一一解答。

攻略篇

STAGE 1

於此版最困難的地方是很難找到第一個梯級，玩者反而很容易會「盲中中」的跑到浮沙池中，跳來跳去都不能跳回出來。其實玩者沒有需要跑進浮沙池中，要找的是那些啡色立方柱體，是作為梯級供玩者跳到上面的平台處。其位置是於開始時的黃色大直路之左前方，那面還有隻會發射飛彈的怪獸。

經過這些方型柱後就會到達一個平台，此平台左右皆有出路，而且目的地的也是一樣，只不過經過右邊那條路時所用的時間會比較多些。經過那些柱後便會跳進一塊灰色的平台上，再於平台盡頭之右方跳進沙丘。沙丘上有很多敵人，全部給我踩死吧。再於前面又有四條石柱，如果於這處失足的話會被衝至浮沙池中，如能平安渡過的話便能可以取得水晶。



■「沙漠之世界」STAGE 1地圖



STAGE 2

這一版非常古怪的地方是那個箭咀居然指玩者去一條無路可走的樓梯！更令到筆者多次做了自殺仔。其實走進這樓梯的目的是開動前面的圓柱型機關，是不需要跳落去的。當玩者走過這條樓梯後，前面就會出現兩個有針突出來的藍色圓柱，那是給玩者作跳板之用。這裏的跳躍是需要在圓柱升到最高時才起跳，難度也非常高哩。

可能玩者會投訴跳到對面的粉紅色平台時它時常會給玩者穿過，不能站立於上面。其實這是因為玩者的跳躍高度不夠，根本不在平台平面之上，所以就會跌進深淵之中。如上文所説，只有看準圓柱到達最高點才跳躍是唯一的解決方法，努力吧。

當玩者跳過這裏後踏進這塊粉紅色的平台時，會發現有前、左，右三條路，而前面及右面皆有寶箱，左面就是出路。左面出路是一些會有沙流出來及會升降的梯級，共有7級。由於要等梯級降下，所以就會和各敵人作「困獸鬥」，非常吃力。

跳過所有梯級後就會去到另一塊粉紅色的平台，前面是沙瀑布，沙瀑布的左右皆有路給玩者跳到上層。上層是一塊藍色平台，平台的盡頭有一個向下的箭咀，而跳下去又會死，究竟此水晶放在哪處呢？其實玩者只需要在箭咀前按下L2鍵來視點切換，就會見到水晶在下面閃下閃下，只要往下一跳便可以取到水晶。

跑上七級樓梯

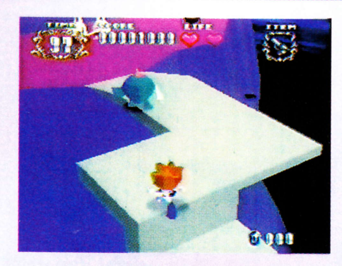
■「沙漠之世界」STAGE 2 地圖

FINAL STAGE——BOSS 到！

順利通過各圖版取得水晶後，便是最後一個圖版——BOSS STAGE了。這個圖版的地圖非常簡單，只要一直往上走便可以過關。來到最高層時候，會見到一塊八角形升降板停在高處。由於升降需時，大家可能會等上一段時間升降板才會降下來，這個時候最高層的所有敵人都會蜂擁而來，可別讓它們包圍你啊。乘升降板到達上面的環形平台，就會見到水晶就在環外。

當玩者取得水晶後，便會轉移到最後首領那裏。這個首領會放出一些小魔鬼炸彈、環狀散彈和半尾追子彈。大家儘管邊跳邊射吧。

最後首領出現！











WIZARD'S HARMONY

TEXT：J.J



卒業+心跳回憶轉化而成的佳作

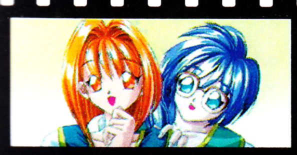
心跳回憶的熱潮結束了一段日子後，遊戲界裏一直也找不到一個能延續這熱潮的作品，加上SATURN裏推出的結婚又不如理想……然而，最近剛同時在SATURN及PLAYSTATION推出的WIZARD HARMONY，卻是個比預期好得多的作品，不知各位玩過了沒有？

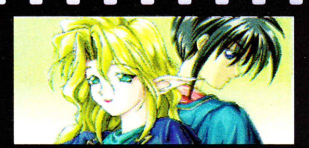
這遊戲的基本玩法很像卒業，你要替5名學部成員(連自己亦計算在內則是6人)編定每天的課程，讓她們在考試時能順利通過，但這遊戲亦同時混入了心跳回憶的要素，不但學部的成員可在16人之中自行選擇，當遊戲進行中亦不斷會有事件發生，而且幾乎所有對話也是有配音的，玩起來的投入感自然大增了。

遊戲的進行時間是以一年為限，當一年結束後，畢業舞會那晚能否有女孩子向你表白，則要看你的「實力」了……






遊戲中的9名女角

雖然遊戲中有着16名人物，但對於玩慣卒業、心跳回憶的各位同好而言，總不會選5名壯男走來當你的同學吧……所以，在下今次的攻略會只集中在其中的9位女角上(反正大家亦只會對她們有興趣吧)，以下首先是這9名女角的簡單介紹、加入成同伴時的應對句字(有白線框圍着的那句)以及當她們生日時最佳的生日禮物，希望這些資料能對大家有用吧。

絲迪娜 瑪妮爾
SISTINA MARAY

生日：8月(炎天)4日
年齡：17歲
學年：2nd
血型：A型
身高/體重：159cm/46Kg
三圍：85・59・88

絲迪娜由於自幼在教會長大，為人相當認真，即使你和她開玩笑，她也會相當認真的回答你……







仙菲雅 林迪斯CYNTHIA LAPTESS

生日：1月(清誓)8日
年齡：16歲
學年：1st
血型：?型
身高/體重：151cm/45Kg
三圍：88・58・86

本身是半貓族的少女，與主角青梅竹馬，特徵是很容易和別人合得來。





拉斯露 雲絲雅RACHELLE VANSIA

生日：6月(雨琳)12日
年齡：16歲
學年：1st
血型：AB型
身高/體重：155cm/45Kg
三圍：79・56・81

喜歡運動及祭典多於讀書的活潑女孩，由於雙親都是著名的冒險家，所以她一直都夢想自己將來亦能成為冒險家的。至於在她生日時，最好的禮物則是一隻貓的布公仔。





霧妮露 妮迪莎MURIEL LETITIA

生日：2月(寒終)24日
年齡：17歲
學年：2nd
血型：A型
身高/體重：156cm/44Kg
三圍：84・56・84

天生體弱，年幼時都在家裏看書的文學少女，不論任何性質的書都喜歡看，而且亦有很好的記憶力。





彩霞 真琴MAKOTO SAIKA

生日：10月(葉落)8日
年齡：19歲
學年：3rd
血型：A型
身高/體重：177cm/57Kg
三圍：86・60・87

女性角色中較成熟的一人，但她其實亦隱藏着喜歡手藝和烹任的一面。





美列莎 伊斯卡MELISSA ISCIA

生日：5月(新綠)20日
年齡：16歲
學年：1st
血型：O型
身高/體重：156cm/44Kg
三圍：78・57・83

一位相信魔力會決定人的價值的魔法迷，擁有將自己捲入惡運事件中的特徵。





珍妮 安迪嘉JANET ATICA

生日：9月(殘夏)2日
年齡：17歲
學年：2nd
血型：A型
身高/體重：164cm/47Kg
三圍：82・57・84

雙親在戰爭中死去，之後便在孤兒院中長大，雖然外表是不良少女，但其實內心相當寂寞……





索妮亞 艾西柏SONIA ETHELBART

生日：11月(霜森)11日
年齡：18歲
學年：2nd
血型：O型
身高/體重：162cm/49Kg
三圍：84・60・86

正義感極強，同時也是位最討厭有所弄錯的完全主義者，最喜歡是一些能靜靜地溫習的地方。





亞妮斯雅 韋辛ARISIA VINSENT

生日：12月(深白)17日
年齡：19歲
學年：3rd
血型：?型
身高/體重：169cm/53Kg
三圍：89・58・88

擅長水系魔法的水精靈族少女，雖然喜歡將他人當作小孩子看待，但在自己喜歡的人面前，卻會變得像小孩子一樣。





遊戲最初6日同伴出現地點一覽

基本上，遊戲最初的6天是一個序章，你要四出找人加入自己的學部，否則在6天之後迪魯學長便會給你強制加入一些部員。雖然在以上的人物介紹中已經將9位女角如何加入成同伴的應對方法介紹了給大家，但最重要還是得找到她們才可以吧……不用心急，以下就是在遊戲最初6天裏各人物會於哪一天哪次行動時出現在哪裏的數據完全公開，大家只要參照下表來行動，自然便很易組成心目中最理想的組合了。

曉眠22日

地點	第一次行動	第二次行動
學內廣場	————	捷士達
寮	祖殊	珍妮
鬥技學科	真琴	————
普通學科	亞妮斯雅	————
魔法學科	西斯路	美列莎
圖書館	————	霧妮露
森	————	蒼紫

曉眠23日

地點	第一次行動	第二次行動
學內廣場	珍妮	仙菲雅
寮	尼斯	————
鬥技學科	麥斯	蒼紫
普通學科	————	西斯路
魔法學科	絲迪娜	捷士達
圖書館	美列莎	索妮亞
森	————	————

曉眠24日

地點	第一次行動	第二次行動
學內廣場	仙菲雅	————
寮	————	祖殊
鬥技學科	拉斯露	蒼紫
普通學科	亞妮斯雅	絲迪娜
魔法學科	————	索妮亞
圖書館	霧妮露	————
森	尼斯	麥斯

曉眠25日

地點	第一次行動	第二次行動
學內廣場	亞妮斯雅	珍妮
寮	————	仙菲雅
鬥技學科	祖殊	蒼紫
普通學科	霧妮露	————
魔法學科	絲迪娜	西斯路
圖書館	————	————
森	真琴	麥斯

曉眠26日

地點	第一次行動	第二次行動
學內廣場	————	捷士達
寮	尼斯	珍妮
鬥技學科	拉斯露	麥斯
普通學科	西斯路	霧妮露
魔法學科	美列莎	————
圖書館	————	索妮亞
森	真琴	————

曉眠22日

地點	第一次行動	第二次行動
學內廣場	亞妮斯雅	拉斯露
寮	————	仙菲雅
鬥技學科	真琴	祖殊
普通學科	————	絲迪娜
魔法學科	索妮亞	捷士達
圖書館	美列莎	————
森	尼斯	————

人物各有其擅長科目

遊戲中的15位角色，各有着自己所擅長的科目，大家可參考下表來編定上課的密度。對於一些不擅長的科目，有時候你會需要多花一些時間來練習才能獲得理想的效果，至於一些該人物擅長的科目，可能偶然一堂已經相當足夠了。

各人物擅長科目一覽表

人物	炎	水	土	風	魔力	教養	暗記
路法斯	2	2	2	2	2	2	2
仙菲雅	1	3	3	3	2	1	3
珍妮	3	1	2	4	2	1	2
拉斯露	2	2	1	3	2	2	2
亞妮斯雅	1	4	2	2	2	4	3
絲迪娜	2	2	1	2	4	3	2
霧妮露	1	2	1	2	3	2	2
西斯路	1	2	2	3	2	2	3
美列莎	3	1	3	3	2	1	2
索妮亞	2	2	2	1	2	3	2
真琴	2	2	1	3	2	3	2
祖殊	3	1	2	3	2	2	2
尼斯	2	2	2	2	1	2	3
麥斯	1	3	2	2	2	2	2
捷士達	4	1	2	3	2	3	2
蒼紫	2	2	2	2	1	3	2

*上表中，數字愈大則代表上這種科目的課時效果愈高。

人物相性影響多多

遊戲中，人物之間各有着一定的相性(投緣度)，這相性共分為多個階段，除了是遊戲開始時的既定數值外，這數值在遊戲的進行中亦會不斷地改變，其中女孩子對主角的相性度，則代表着她對主角的好感，這數值會直接影響結局時有沒有女孩子向你表白的。除此之外，相性好的人物互編在同一天上同樣的課，效果是會有所提高的，至於一些相性不佳的女孩，就最好避免讓她們見面了。

以下是遊戲開始時各人物之間的相性度一覽。

	路	仙	珍	拉	亞	絲	霧	西	美	索	真	祖	尼	麥	捷	蒼
路		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
仙	4		2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3
珍	3	1		2	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2
拉	3	4	2		1	3	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3
亞	3	3	2	2		3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
絲	2	3	2	2	2		3	2	2	2	3	2	3	3	2	2
霧	3	2	3	2	2	2		2	2	3	2	2	2	2	2	3
西	3	2	2	2	2	2	2		3	2	2	2	2	2	2	2
美	3	3	1	3	2	3	3	3		2	2	3	2	2	3	3
索	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	1	2	2	2
真	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	3
祖	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3		2	3	3	3
尼	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2		2	2	2
麥	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2		2	2
捷	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2
蒼	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

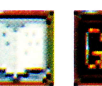
*上表中，路＝路法斯、仙＝仙菲雅、珍＝珍妮、拉＝拉斯露、亞＝亞妮斯雅、絲＝絲迪娜、霧＝霧妮露、西＝西斯路、美＝美列莎、索＝索妮亞、真＝真琴、祖＝祖殊、尼＝尼斯、麥＝麥斯、捷＝捷士達、蒼＝蒼紫，而表中的數字則代表兩人之間的投緣度。



星期1至6是用來用功的

當你查看人物的能力值時，會發現各人都會有着一些以紅色來表示的數值，這些都是那人物現時所不足的數值，於是你便要在編定時間表時多加注意了，不過，即使你已經編下了需要的課，亦不是可以絕對放心的，因為部員們每天也會有不同的狀態，當狀態最佳時，數值當然會大增，但最差的情況下，部員是會有可能「走堂」，不單浪費了一天，更會令所有數值減低的。

以下是各種可實行指令的用途一覽。



實行　決定了一星期的程序表後便可按這個來實行。

系統　SAVE及LOAD等都是在這裏進行的。



相性　看看人物之間現時的相性狀況。

狀態　看看全部學員的狀態值或是個人資料。

傳聞　從迪魯學長那裏聽聽近來鎮上有沒有發生特別事件。



到街上　全體部員來到街上，有時候是會有事件發生的。

休養　回復體調的狀態值，令部員有足夠的體力來行動。

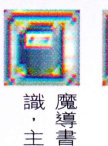
暗記　學習咒文，主要能提高「暗記」的狀態值。



教養　學習道德及一般的教養，主要能提高「教養」的狀態值。



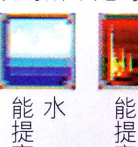
魔導書　讀魔導書來提高魔法的知識，主要能提高「魔知」的狀態值。



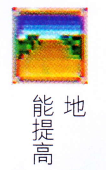
風　學習風之魔法，主要能提高「風」的狀態值。



火　學習火之魔法，主要能提高「火」的狀態值。



水　學習水之魔法，主要能提高「水」的狀態值。



地　學習地之魔法，主要能提高「地」的狀態值。

全女性人物夏季合宿應對一覽

在炎天的13日，你的學部會進行夏季合宿，這時你可和部中的成員一起渡過這天。基本上，你要從游水、到森林或晚上看星這3種行動中選擇其一，然後再看你那位成員的反應。而以下則是遊戲中所有女孩子在夏季宿時最佳的應對方法……



■和仙菲雅砂灘玩時要提出去建砂城堡。



■和拉斯露游水的話是最好的。



■霧妮露會較喜歡兩人一起去看夜空。



■與真琴一起去游水的話，她會因為你讚她美而高興。



■絲迪娜也是那種喜歡夜空浪漫氣氛的女孩子。



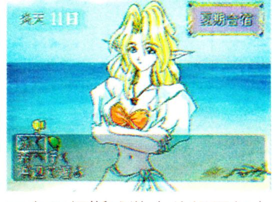
■與美列莎繼續走進森林的話，她會因為可練習魔法而很高興。



■珍妮的性格有些像真琴，同樣會在游水時因你讚她美而顯得不好意思。



■索妮亞就只有在看夜空時會有較佳的結果。



■與亞妮斯雅游水的話不但有最好的結果，各位亦可欣賞到她那大膽的游衣。

全女性人物夏祭應對一覽

當夏季合宿過後，眾人會先渡過一星期的暑假，在新學年開始之前的炎天21日，中央廣場則有着每年盛事之一的夏祭。當你和部中的女孩子逛過了那些攤檔後，你可選擇繼續參觀夏祭、看煙花或是到一些和那位女孩子有關的地方，而以下則是遊戲中所有女孩在這夏祭時的最佳應對方法……



■與絲迪娜繼續逛攤檔是最好的。



■帶霧妮露去看煙火會有不錯的結果。



■雖然最初看來不大喜歡，但也要帶真琴去逛攤檔。



■和仙菲雅繼續逛攤檔的話，她會找到自己喜歡的東西。



■拉斯露看來會很喜歡你帶她去看煙花的。



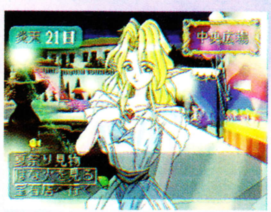
■美列莎看到煙花時會很高興。



■與珍妮一起看煙花時，她會顯得有點害羞。



■索妮亞對每件事也總愛多多批評，唯有將她安置到書店去……



■看見煙花時，亞妮斯雅就像小孩子一樣。

全女性人物冬季合宿應對一覽

在深白月的31日，你的學部會進行冬季合宿，既然是在冬天進行，當然就不可能像夏天合宿時那樣約女孩子去游水吧，要玩就玩一些較為冬天的玩意吧，像堆雪人、擲雪球(雪合戰)就是只有冬天才會出現的玩意了，但除此之外，你亦可選擇做一些相信會令那位女孩子高興的事，但最重要還是配合那位女孩的性格，否則就只會惹她生氣。



■與絲迪娜一起時要選會令她高興的事。



■與仙菲雅玩雪合戰的話雖然會被擲得很痛，但會令她很開心。



■和拉斯露一起時同樣是幹她所喜歡的事。



■可不要以為堆雪人幼稚，因為這樣做是可令霧妮露很高興的。



■外表嚴肅的真琴原來亦很喜歡玩雪合戰的。



■面對這女孩時，還是選她喜歡的事情好了。



■亞妮斯雅喜歡的事情是甚麼呢？



■每次玩雪合戰你也總要受傷，不知今次和美列莎玩又會如何？



■選些珍妮喜歡的事，她對你的好感會有所提高。

全女性人物冬祭應對一覽

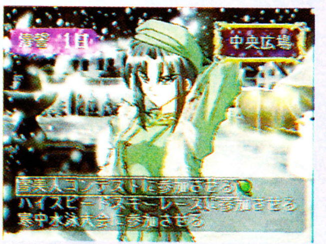
當冬季合宿結束後的第二天晚上，中央廣場裏會舉行冬祭，這晚部裏的女孩子當然也會在這裏出現了，而你的學長迪魯則會在這時忽然走到你身邊說你的女伴可在這晚的某一項比賽中獲勝，但他卻不肯告訴你那是甚麼比賽，於是你只好從身邊那位女孩子的特色來選擇應參加哪一項比賽。以下是遊戲中在這冬祭時對所有女孩子的最佳應對方法……



■叫仙菲雅參加雪洞歌唱大會的話，會由於對手全是小孩而勝出……



■經常看書的霧妮露，當然是最適合參加問答大會了。



■雖然你最初迫真琴參加雪美人大會時她不大高興，但當她獲勝後便會態度大改的了。



■絲迪娜似乎與小動物很易溝通，讓她參加狗雪橇賽的話是可獲勝的。



■拉斯露是位運動高手，即使是參加狗雪橇賽時亦一樣不成問題。



■美列莎要參加鬥快食刨冰大會嗎？



■珍妮若參加高速溜冰賽的話，一定可以取得冠軍的。



■另一位經常出入圖書館的女孩索妮亞，同樣是可在問答大會中取勝的。

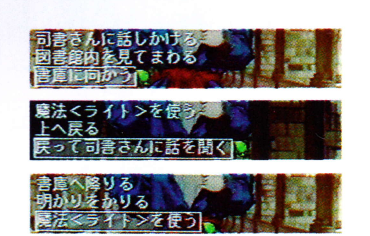


■水精靈族的亞妮斯雅不知參加製冰大會會否有優待？

年中突發事件節錄

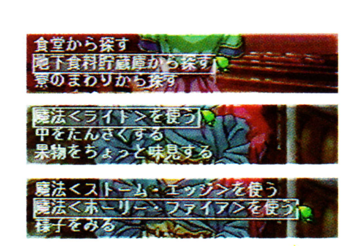
替老教官找書 新綠12日

學校裏的老教官，來到了你的學部，因為他所用的書缺了頁，所以便拜托你替他到圖書館找巫術化學的第2998卷。你就這樣和拉斯露來到了圖書館，並且馬上到書庫找書，不過這裏的書實在太多了，兩人於是先回去找司書小姐(圖書管理員)，向她問過了位置後，這次更懂得在進入書庫之前先使用魔法「LIGHT」，於是便成功在黑暗的書庫內找到想要的書，令老教官能研製出「賢者之石」。



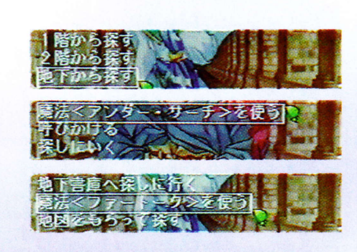
調查食物減少的原因 雨琳15日

學長迪魯這天提起最近學校食堂的食物愈來愈難吃，更聽說是食物庫裏的食物離奇地減少了，於是你便和拉斯露來到地下食料貯藏庫調查。以魔法「LIGHT」照亮了四周後，發現原來貯藏庫這裏來了一隻巨型變形蟲。要對付這種液態的敵人，最佳的方法當然是用聖火「HOLY FIRE」了，那變形蟲被你一燒便幹掉了，而這次食物事件亦得以完滿解決。



到圖書館找尋司書小姐 靜暑10日

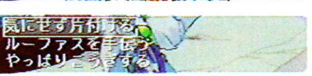
發生地震後，四處都似乎受到了很大的破壞，而學長迪魯更説圖書館的司書小姐似乎是被書本所活埋，暫時失蹤了，經常會到圖書館的霧妮露因此便和你來到圖書館救人。兩人先從地下開始尋找，並以魔法「UNDER SEARCH」幫助，終於發現在地下書庫的F區有生命反應，這時你再以魔法「FARTALK」和這位在遠處的人説話，才知道司書小姐只是到了地下書庫，眾人虛驚一場了。



暴風雨清理事件 殘夏22日

任性的迪魯學長竟然以魔法喚來了暴風雨，當你知道後，便馬上和霧妮露來到中央廣場看看情況如何，而且更幫手清理現場。雖然迪魯在你背後不停地説風涼話，但你一於好少理，專心地繼續清理，總算是將廣場清掃完畢，而看着你默默工作的霧妮露，在這件事情後亦對你的好感大增。

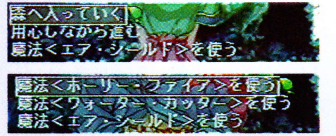




死靈退治事件 靜暑26日

最近，學校附近的森林裏常有死靈出現，而且被打倒後不久又會再度出現，因此校方就出了一份要求學生擊退死靈的通告，你和拉斯露因此便來到了森林之中。當進入森林時，突然出現了兩匹死靈，你先以「HOLY FIRE」打倒了其中一隻，而另一隻亦被迪魯學長以「HOLY FIRE」消滅。跟着，你們繼續前進，終於在森林裏找到了一個遺跡，並在附近發現了一柄用來封印死靈的劍，當你將劍重新插進魔法陣之內後，死靈亦得以再度被封印了。



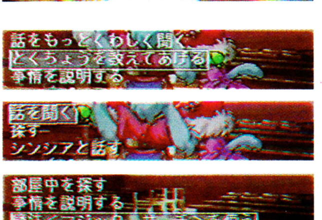




水晶球少女事件 霜森26日

學部裏的那個有很久歷史的水晶球，這天不知被甚麼人打破了，迪魯非常氣憤，而這時課室裏就突然出現了一名少女，而且更是只有你才看得見的，她請求你在天亮之前找出水晶球的碎片，於是你便和仙菲雅一起在課室內尋找。你先告訴仙菲雅那名少的的特徵，不過仙菲雅卻反問為何只有你可看到那少女，當你問過她後，才知道原來是因自己的波長和她最接近所以才能看見她。最後你使用「MAGIC SEARCH」，終於能將碎片尋回了。

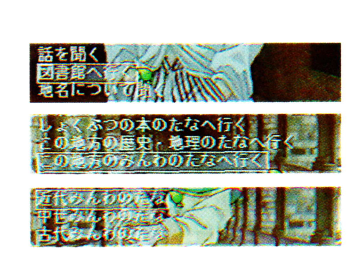




魔劍之請求事件 深白10日

這天，老教官又再來到你的學部，他説在鬥技部那裏出現了一柄會選擇主人的魔劍，於是你便和霧妮露來到鬥技學科大樓調查。原來那魔劍是希望能有人將他帶到自己和愛人相約了的「藍玫瑰山丘」，不過這是個從前的地名，所以眾人便先來到圖書館找尋資料。在這世方的民間故事書架上，你從一本近代的書本裏得知魔劍所説的藍玫瑰山丘原來是在學校附近，當時一位少女在戰爭中為等待自己的男朋友而將自己石化，經過你的幫助後，他們終於得以重遇了。





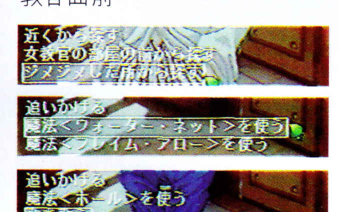
除雪事件之二 清誓15日

昨晚的大雪，令街上發生了大混亂，而你則和絲迪娜來到了中央廣場，不過，看見廣場被雪所埋掉，你開始想辦法去清除地上的積雪。本來你是想以「BURNING EARTH」溶雪的，但積雪實在是太多了，所以你再加上了一記「STORM EDGE」，先將積雪切開，如此一來積雪終於給溶掉，而鎮上的人亦顯得十分高興。



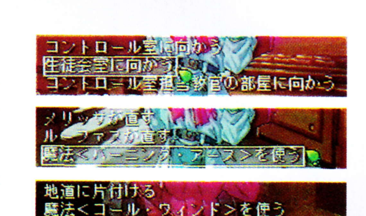
替女教官找尋實驗體 寒終16日

魔法學科大樓的女教官，突然跑來找你替她找一隻逃走了的實驗體。這次同樣是由你和絲迪娜聯手處理這事件。來到魔法學科大樓後，你們先走到潮濕的地方調查，果然在地下室找到了這實驗體，你先以魔法「WATER NET」對付牠，卻被牠在最後一刻逃掉，於是你改用奇招，以絲迪娜的歌聲令這實驗體停下，終於能完成任務，生擒實驗體回到女教官面前。



保安系統無差別傷人事件　葉落2日

老教官又一次來到課室找你，原來這次他是為學校的保安系統突然失常，開始無差別地傷人而來的。眾人雖然想馬上到保安控制室，但卻首先要到生徒會長(學生會長)那裏取得出入証明書才可，不過這時生徒會長那裏的暖爐失靈，你只有先以魔法「BURNING EARTH」替她修好暖爐，但當來到負責教官那裏時，她又想你替她執拾房間，這次不能再拖延了，你於是拜托她馬上發出証明書，而她亦肯馬上發出証明書，令你能及時修好了保安系統。



ENDING......

fin.



幻想水滸傳 完全攻略法：3

文：米奇

製造商：KONAMI
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

PS RPG MEM

前文提要

主角在碧多路的介紹下結識了解於軍的領袖奧迪莎，但解放軍的基地卻給帝國兵搗破，奧迪莎更因此而陣亡。臨終時，奧迪莎請求主角為她接管解放軍。主角在軍師馬殊的提點下，找到了解放軍的新根據地，解放軍也逐步壯起來。但是在一次進攻史嘉尼特西亞城（スカーレティシア城）的戰爭中，解放軍就無法攻陷對方大將米路爾希（ミルイヒ）的毒花陣……

泰爾艾鎮

無法攻破毒花陣的解放軍退回嘉蘭關（ガランの關所），山齊士（サンチェス）建議先派偵隊去偵查對方的動靜，碧多路（ヒクトール）一馬當先要跟主角同行，菲歷（フリック）也説要看看主角是否有本事當領袖而要跟主角同行。本來，碧多路説主角經已是解放軍的領袖，不用古利美奧（グレミオ）照顧，叫古利美奧留在根據地等他們回來，但主角為免傷害古利美奧的自專心，，所以也讓古利美奧同行（選第二項）。

主角編排好隊伍之後，就到西北面的泰爾艾鎮（ツイエン）去搜集關於史嘉尼特西亞城的情報。

假如主角先離開嘉蘭關再回去，就會遇上一個獵人昆西（クインシー），本來主角想游説他加入解放軍，但他卻説以現在的軍勢，不知道誰勝誰負，叫你再找多些同伴後他才會考慮入隊。

另外，主角在嘉蘭關還遇上自己棒術師傅卡爾（カイ）。他知道主角成了解放軍的領袖，也沒有打算責怪主角，因為那是每個人的決擇，他更主動加入主角的陣形，説有他一個人在，可以抵上百人之力。

當他們到泰爾艾鎮，發現米路爾希擅自將附近村鎮的名字改掉，有些居民對這件事很是不滿。而這個鎮的五金店是可以替主角把武器提高到LV.12的。



在鎮的旅館中，主角遇上一位老婆婆希利安（ヘリオン），她知道關於主角和他手上的「詛咒紋章」的事，也對那紋章的力量很感興趣，所以便提出加入解放軍。主角答應了她的請求後（選第一項），她就送了一面「瞬間之鏡（おたたきの手鏡）」給主角，主角只要在地圖版面上使用它，就可以立即回到根據地的地牢，配合碧琪（ビッキー）的轉移魔法，就可以很方便地到達世上任何一個城市。

在碼頭邊，主角遇上一個叫艾根（エイケイ）的壯漢，主角想游説他加入解放軍，但他卻説只會聽命於比他強的人。另外，鎮中有個叫卡曼度魯（カマンドールヤ）的冶金師和一個叫阿舷（ゲン）的造船工匠，他們都是大家應記住的人物。

從居民口中，主角知道南面的利干村（リコン）有個叫龍間（リュウカン）的藥師，可以造出一種用來解除米路爾希的花毒的藥。

利干村

眾人來到利干村想找龍間幫助，但村口的男人卻告訴你龍間已搬到深山去隱居。你又從途人口中得知村中有個叫贊巴（ジャバ）的鑑定師自稱任何東西都可以鑑定出來，當主角去找他時，他更自誇假如主角能找到一件東西是他無法鑑定的話，主角叫他做甚麼也可以。

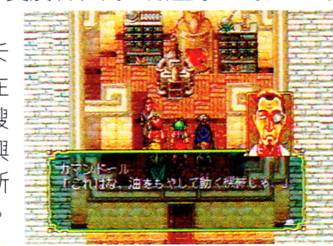
在利干村的旅館中，主角結識了一個女魔法師洛蒂（ロッテ），她正在找尋她的愛貓（ミナ），那隻貓就是主角在卡古鎮街上所見的那隻貓了。假如主角有在卡古鎮中捉那隻的話，這時洛蒂就會感激主角，願意加入解放軍助主角一臂之力（捉貓的方法請參閱上期《遊戲誌》57頁）。

為了見到藥師龍間，主角他們便從利干村乘船往西北方的上游去，可是當他們的船駛到龍間所住的荒郊小館附近的流域時，就發現那裏的水流太急，一般的船隻根本無法駛過急流，於是他們只有截返利干村去。他們經過商量後，決定返回泰爾艾鎮，請裏的造船工匠阿舷替他們造一艘可以渡過急流的船。



造船

回到泰爾艾鎮，主角往找阿舷向他提出請求（選第二項），阿舷對這件事很感興趣，但一個人做他應付不來，於是便到隔鄰找冶金師卡曼度魯商量。雖然卡曼度魯在門口貼上了不可內進的紙，但阿舷卻在門外大聲叫嚣，只見卡曼度魯氣沖沖的衝出來斥責阿舷，但阿舷卻一點也不在意。卡曼度魯聽到阿舷説要造艘可以渡過急流的船的時候，就興致勃勃的讓主角他們看看他最新發明——以燃油來推動的引擎。



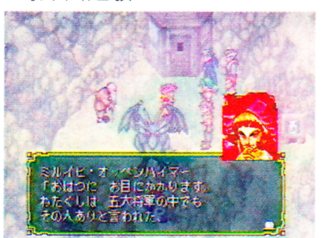
阿舷得到這副引擎之後，就叫主角他們把引擎先運到利干村碼頭去。

主角他們不情不願的把引擎運到利干村後，阿舷就叫主角先到旅館休息，待他們把船造好。

深夜，古利美奧輾轉難眠，便起床看看主角。「少爺……」古利美奧自言自語：「古利美奧從少爺你很小的時候便開始照顧你，我有時更想，你就好像我的弟弟……不、甚至就像我的兒子。起初我本是為了報答泰奧大人對我的恩德的，而現在……不過，少爺你可能不再需要我古利美奧的幫助了。」這夜就這樣的過去。

翌晨，主角他們出到碼頭，阿舷和卡曼度魯經已把船造好，於是眾人便立即起程，往龍間所住的深山進發。

棋差一着



憑着新船的性能，主角終於順利抵達龍間所住的深山小屋（りゅうかんのいおり），並順利見到龍間老伯。可是，龍間老伯似乎不大歡迎他們，他說他已經厭倦了。

就在古利美奧向龍間說明請龍間老伯製造解除米路爾希的花毒的解藥時，米路爾希突然乘一條龍降落在主角等人和龍間老伯之間，並把他捉去，帶到索尼艾魯監獄（ソニエールかんごく）去。菲歷對於眼白白看着龍間老伯被帶走的事感到很丟臉。

由於索尼艾魯監獄是個難以進入的地方，所以主角他們決定回去跟軍師馬殊（マッシュ）商量一下如何迎救龍間老伯。

回到根據地，主角向馬殊說明了龍間老伯被擒的事，馬殊很快便想出進去索尼艾魯監獄的方法。他先寫了一封介紹信，叫主角帶同那封信到泰爾艾鎮西面的安泰爾鎮（アンテイの町），找一個擅長製造假印鑑的女人金巴蓮（キンバリー）和代書人泰士拿（テスラ），請他們加入解放軍。古利美奧問他為甚麼要請他們加入解放軍，但馬殊卻故作神秘，他們唯有先到安泰爾鎮去。

安泰爾鎮

他們來到安泰爾鎮，在鎮口有個叫古洛（クロン）的門童，只要打敗米路爾希，他就會跟隨主角加入解放軍。在鎮中，主角聽到不少人對米路爾希擅自更改村鎮名稱的事不滿的聲音，有人更曾召集居民向米路爾希提出抗議，但由於米路爾希的城被毒花包圍而無法接近。

另外，主角又從一個居民口中得知打敗附近一種叫柊樹精（ひいらぐマスター）的怪物之後，會得到一個「無名壺（名無しのつぼ）」，很多鑑定師都無法鑑定出那是甚麼。主角在跟附近的怪物戰鬥後也從怪物手上得到那個壺，於是便拿那個壺去泰爾艾鎮找贊巴鑑定，怎知他也自認無法鑑定得出那是甚麼，唯有遵守之前的承諾，跟主角加入解放軍。

在鎮裏的酒吧中，主角他們見一群人正在圍觀當地最有名的跳舞女郎米娜（ミーナ）表演。那女孩原來也知道主角就是解放軍的領袖，主角上前去游說她加入解放軍，她也一口答應，但要主角先跟她跳舞。可是，由於主角所穿的鞋不適合跳舞，米娜便叫主角換一雙舞鞋後再去找她。



主角於是到防具店去打算買一雙舞鞋，不過防具店的老闆查普曼（タャップマン）卻突然提出要加入解放軍，看來他是真心打算為國家未來而出力的，所以主角就讓他加入解放軍（選第一項）。換上新的店主後，主角就買到一雙價值2800元的舞鞋（トウシューズ），別小看這雙鞋，它的防禦力是很高的。另外，這店子也有很多高級防具值得大家貯錢買的。

買到舞鞋回到酒吧，再次跟米娜交談，她就主角一起跳舞。舞蹈過後，米娜覺得主角是個可以信賴的人，於是便答應跟隨主角。此外，這個鎮的紋章師珍（ジーン）也是可以招集入解放軍中的。

在旅館二樓，主角遇上一位衣着華麗的女人艾絲米娜露達（エスメラルド），那女人有被害妄想症，以為主角要擄走她，然後向她的家人要求贖金，不過，她還是願意跟主角走，但要主角送她一顆蛋白石（オラル）以示誠意（真不知是誰勒索誰）。

主角在鎮右邊的小屋中終於找到金巴蓮，他們把馬殊的介紹信交給金巴蓮，不過這個做偽印鑑的高手竟然是個文盲！於是古利美奧就讀那封給她。她知道信中的內容後踱來踱，看來是很認真的考慮是否加入解放軍，但卻突然上前跟菲歷搭訕，她說菲歷很有型，如果菲歷肯跟她聊天的話，她就肯加入解放軍。菲歷聞言當場嚇得退開，但碧多路卻擅自替菲歷答應金巴蓮，可憐的菲歷只有跟金巴蓮……

菲歷跟金巴蓮豪飲一夜之後，金巴蓮就帶着愉快的心情出發到解放軍的根據地去。臨行前，金巴蓮告訴主角他們代書人泰士拿現在正以偽名阿魯巴特（アルバート）匿藏在這鎮中。

主角在金巴蓮家左上方的大屋中找到那個「阿魯巴特」，最初他還是裝傻懵的，但碧多路略施小計，泰士拿便露出馬腳。最後，泰士拿還是不情不願的加入解放軍中。

主角他們回到根據地，馬殊就告訴你在新盟友金巴蓮和泰士拿的幫助下，經已作好潛入索尼艾魯監獄的準備。原來，馬殊找他們來，是請他替他做一張假的命令書，好瞞騙監獄外的守衛，讓他們進入監獄。

偽證過關



主角得到那封假命令書，便出發前往專門囚禁反帝國分子的索尼艾魯監獄。監獄的守衛告訴主角監獄內有怪物出沒，但打敗怪物之後就可以得到蛋白石。有了蛋白石，就可以回安泰爾鎮旅館說服艾絲米娜露達加入解放軍。

憑着那封假命令書，主角他們順利進入監獄。一入到裏面，先往右面找尋寶箱和儲存度，然後就向左行到地下監牢去拯救龍間老伯。左邊走廊有個房間，裏面有道上了鎖的門，只要拉一下旁邊條掮杆，就可以開啟那道門。

沿途打敗很多守衛和怪物之後，主角終於在地下監牢最左邊的牢房中找到龍間老伯。最初，龍間以為主角是帝國派來要處決他的人，後來才知是救他出去的，可是他一點沒有對主角客氣。

當他們救出龍間老伯，並沿着進來的路回去之際，卻在揗杆開關的房間中遇到米路爾希。碧多路正想跟他決一死戰，他卻拿出一個小瓶子來，原來瓶子裏滿了食人孢子。米路爾希擲下小瓶子之後，便立即衝出房間，並把出口鎖上。

碧多路等人見前無去路，便退回地下監牢那邊，但是古利美奧把主角推到門外後，卻拉上揗杆，把門鎖上，不讓孢子向地下監牢擴散。



「喂！怎麼啦？古利美奧！快過來這邊吧！你想做甚麼啊！」碧多路催促着。

「碧多路，這道門一定要在

我這邊才可以打開和關上的。」古利美奧說。

「你說甚麼啊！不要緊的啊，總會有辦法的。你快過來這邊……」碧多路也擔心起來。

「不，看來經已不可以了。」古利美奧說：「孢子經已來到我的腳下了，如果現在開門的話，連大家也會……」

主角也心急起來，催促古利美奧開門（選第一項）。

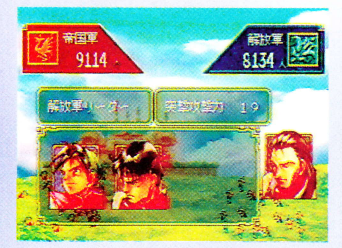
「少爺，這是我第一次違背你的話。」古利美奧說，大家聽了只得一片沉默。

「少爺，你聽到我的話嗎？」古利美奧說：「對不起啊，看來我再也不能保護少爺你了……不過，少爺你也長大成人，再也不需要古利美奧為你操心了。少爺……你的確很出色啊，我真想讓泰奧（テオ）大人看到你現在的模樣。少爺……看來是要告別的時候了，我的眼睛也開始矇糊不清了。少爺……古利美奧以你為傲，求求你，直到最後，少爺你也要堅持你的信念啊，這是……古利美奧最初……也是最後的……願望了……」最後，大家再也聽不到古利美奧的聲音。

過了不知多少時間，馬殊來到監獄救出主角他們，他是因為見主角遲遲未歸，所以便帶同一隊人馬到來看過究竟，但當他們來到監獄時，卻一個守衛的影子也不見，看來他們都是給食人孢子殺掉了。碧多路見主角為古利美奧的事而深受打激，便叫大家先回根據地，讓主角休息一下。

臨離開那房間前，主角望着地上留下來古利美奧的斗篷依依不捨，而碧多路就帶走了古利美奧愛用的斧頭。

史嘉尼特西亞城攻防戰

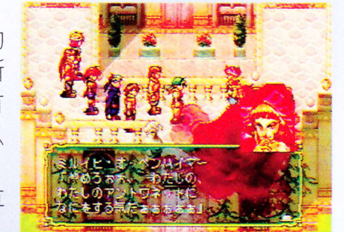


經過一夜休息，大家都來激勵主角，叫他不要為這事難過，更不要辜負古利美奧的一番苦心，馬殊也提醒主角現在進攻史嘉尼特西亞城的時候。龍間老伯亦改變心意，加入解放軍，替他們製做解隊米路爾希的花毒的藥。主角明白大家的一番苦心，於是便下令揮軍直指史嘉尼特西亞城。

失去了古利美奧，突擊陣形在實質上的確是少了攻擊力，而且解放軍的人馬亦較之前一仗少了人，所以大家更要善用軍師提高突擊陣形攻擊力的作用。此外，對方第二波的路爾希攻擊對魔法和突擊是非常利害的，第二波應選用弓矢攻擊，以後使用弓矢和突擊便可以了。

幾經艱辛打敗米路爾希軍之後，主角他們殺入城中，要先燒毀米路爾希的毒花。在城左邊主角看見一張米路爾希的肖像畫，往那裏查探一下便發現一道暗門的開關（選第一項），那暗門是通往一地下室的，在那裏藏有兩個寶箱。

在城地下右邊，主角遇上一個畫家依華羅夫（イワノフ），他希望自由自在地畫畫，但被米路爾希捉來，所以主角打敗米路爾希後，就能說服他加入解放軍中。順帶一提，當依華羅夫加入解放軍之後，只要主角帶着七色顏料（七種顏料的最後三個字都是えの具）去找他，他正在繪畫的壁畫就會增加一部分，當整張畫完成之後，他就會送你一個望遠鏡（遠めがね）。



上到二樓，主角先往右邊，在那裏他們遇到跟隨米路爾希的詠唱詩人卡斯奧斯（カシオス），由於他認為只有米路爾希才是他的知音人，所以他對米路爾希絕對效忠。

這個城中有些可惡的食肉草怪物，對LV只得34左右的主角的確有兒點頭痛。由於往後不用打甚麼首領，而且這城一點也不大，所以大家不妨放膽使用強力的魔法。

主角上到二樓露台，馬殊他們也趕到，他們正想合力放火燒毀毒花的時候，米路爾希慌忙上前阻止。碧多路一見到米路爾希就想斬殺他，但就在這時，米路爾希突然按着手痛苦呻吟起來，原來是溫迪附在米路爾希手上的紋章消失了。清醒過來的米路爾希對自己現在的處境不大明白，但怒火中燒的碧多路、阿班和古莉奧都要為古利美奧報仇。冷靜的馬殊見米路爾希神色有異，連忙加以阻止，並詢問米路爾希是否跟古雲達同樣讓溫迪附上「古代暗黑紋章」。雖然知道實情，碧多路和阿班仍想致米路爾希於死地，但主角明白這一切都是溫迪所為，並不是米路爾希的錯，所以就決定不殺死他（選第二項）。菲歷見主角是非分明，終於也肯承認主角是解放軍的領袖。

受了主角不殺之恩的米路爾希，說明皇帝巴巴羅煞（筆者按：前譯巴魯巴洛煞，經考證後得知這名字跟古歐洲一皇帝相同，特此更正）是因為溫迪樣貌跟他死去的妻子古蘭蒂亞相像，所以受她的饞言所迷惑。為了阻止皇帝繼續誤入歧途，米路爾希請求主角讓他加入解放軍。主角明白米路爾希的用心，就讓他加入解放軍中（選第二項）。

就在大家以為事情暫告一段落的時候，史丹尼奧突然跑來向主角報告大批帝國軍正向解放軍的根據地迫近，山齊士請他們盡快回根據地商量對策。

父子交鋒・1

回到根據地，馬殊向主角介紹從洛卡古（ロッカク）的忍者村趕來報訊的女忍者阿霞（カスミ），洛卡古的忍者一直都在跟帝國對抗，但最近主角的爸爸泰奧將軍率領部隊向洛卡古進攻，所以忍者的領袖半藏（ハンゾウ）在洛卡古失守之前，派遞阿霞來向主角通風報訊。據阿霞說，泰奧的部隊經已迫近解放軍根據地。古莉奧和阿班聽到快將要跟泰奧決戰，心情都很複雜。

這個時候，阿舷看見湖的對岸集結了大批帝國軍，於是立即趕來報告。馬殊建議先跟對方作一次小規模的戰鬥，試探一下對方的實力。主角明白這一戰在所難免，所以便下令進軍（選第一項）。



在這一戰中，泰奧指揮的帝國騎兵隊相當利害，無論解放軍採取甚麼攻勢都給一一瓦解，馬殊見這樣下去解放軍會仕軍盡墨，所以便下令退兵。泰奧立即乘勝追擊，帶同手下阿倫（アレン）和昆士路（グレンシール）去追擊解放軍。阿班為了讓主角有時間逃走，便提議由他獨自留下來阻擋泰奧。古莉奧和主角本來都不贊成（選第一項），但阿班說解放軍不可在這個時候失去主角，勸主角不要白費古利美奧的一番苦心，而且他也想一試跟泰奧一戰。主角明白他的心意，便讓他留下來（選第二項）。

主角走後，泰奧追來，阿班阻擋着他的去路。

「我曾經為了帝國而背叛過（主角）一次，」阿班對泰奧說：「不過，現在的我……經已明白到自己想做些甚麼、想過怎樣的生活。既然明白了，我沒理由讓它失去。」

「是嗎？」泰奧說：「我真的沒想過要跟你一戰。阿倫、昆士路，你們不要出手。我們來認真比試一下吧，阿班！」

泰奧跟阿班的大戰立即展開，但是無論阿班怎樣進攻，對泰奧的傷害都很輕微，相反，阿班只受了一、兩次攻擊被擊倒。

阿班被打敗後，泰奧還想游說阿班重回帝國軍，但阿班婉拒



了泰奧，他説要選擇自己的方法去做。泰奧也就根據對待背叛者的方法來把阿班處決。

27真紋章

主角回到根據地，大家雖然都在想着今天敗陣的事，但都叫主角不要想那麼多，先去稍作休息。

半夜，曾指引主角的女魔法師妮古拉多來到主角的房間來。

「（主角）……看來你正在迷惑哩。古利美奧的死，跟父親的對決……不過，你還是必須要繼續前進的。」

主角不明白妮古拉多的用意（選第一項），於是妮古拉多便向他説明她和她的姊姊溫迪之間的事。

「我的姊姊和我都是『門之一族』的生還者。（主角），你看看你的右手上從迪多處得來的紋章吧。你的紋章『詛咒紋章』是27真紋章之一。這個世界上有很多紋章，但是，那些全都是從27真紋章中衍生出來的，由此可知，27真紋章隱藏着恐怖的力量，事實上，你所擁有的『詛咒紋章』還未發揮出它的真正力量。我的姊姊溫迪她也擁有27真紋章之一的『門之紋章』，它同樣潛藏着龐大的力量，不過，姊姊卻想追求更大的力量，所以她狙擊你。她大概想得到兩個紋章之後，用它們的力量來報仇，令這世界陷入災難之中吧。真紋章的力量對人類來説實在是太大了。我相信你是可以阻止到我姊姊的。是時候了。求求你，要抱着永不言敗的心……」

主角一覺醒來，天色已亮，也不見了妮古拉多的踪影。

火炎槍

主角來到大堂，見馬殊、菲歷等人正在商量甚麼的，原來菲歷在主角睡覺的時候想起奧迪莎以前曾把火炎焰槍的設計圖送到解放軍的秘密工場製造的事。他認為如果得到那批火炎槍，那便可以擊敗泰奧的鐵甲馬兵隊了。不過，山齊士就擔心在舊解放軍巢穴被搗破的時候，秘密工場不知是否也同時被搗破。此外，由於秘密工場在北方，要到那　也要有特別的船。

大家正在傷腦筋之際，主角在根據地正門的碼頭見到阿舷和卡曼度魯剛巧完成了它們的新發明——高速船，這時正好利用它來往北方去。不過，高速船需要一個對船隻操控有認識的人才能駕駛，所以主角就找大河（**タイ・ホー**）加入隊伍中。

帶了大河來，主角便出發往北方去（選第一項）。

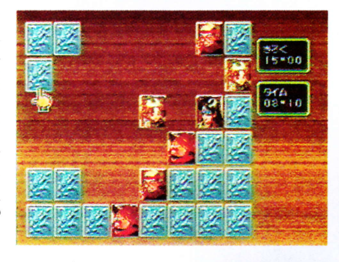


乘着高速船的確比以往的船快得多，而且可以到更多地方去，例如在多蘭湖的西面有個小島，島上正是湖賊安捷（**アンジー**）、卡勒古（**カナック**）和里安納度（**レオナルド**）的巢穴。原來他們跟大河和任空（**ヤム・クウ**）是認識的，所以假如這時隊中同時有二人在的話，他們就會提出跟主角比試一下。假如能在六個回合內取勝的話，他們就會加入解放軍中。不過，這班湖賊並不好惹，如果隊中有些隊員的級數不夠LV40的話，要取勝就比較困難，大家應毫不留情，儘管用自己手上的魔法吧。

另外，這個時候你也可以利用碧琪的瞬間轉移魔法到獸人村去。在那　的旅館，有個在妖精村被燒毀時剛巧去了旅行的妖精路比（**ルビィ**），本來他對人類非常憎恨，而對級數低的基路基斯就覺得他很不懂世面，但到基路基斯的級數達40以上的時候去找他，他就被基路基斯的話感動，也一同加入解放軍對抗帝國。

其洛夫鎮

主角乘高速船，很快便來到北方的其洛夫鎮（**キーロフ**）。在碼頭處他們見到有一座大屋，有人告訴你那是鎮中的有名商人昆・唐（**クン・トー**）的。主角在鎮中遇上一正在洗衣的女工仙娜（**セイラ**），主角想游説她入隊中，她也答應了，但是她請替她找一塊肥皂來她才可以完成手邊的工作，於是主角便去替她找肥皂。找肥皂是以「以物易物」的方式進行，鎮上有每個人都有不同的需要，肯以手上的東西跟你交換他需要的東西。由於主角未跟交換次序較早的人,傾談過的話對方是不會給你提示的，所以大家應以下列的次序的相反方向先跟鎮上各人交談兩次，然後後才開始以物易物：主角先到道具店購買一包砂糖（**さとう**），到旅館一樓的房中就可以跟人交換到尺子，接着以尺子向碼頭右邊穿橙色衫的人換取鹽，再跟鎮左邊街上穿綠褲的人以鹽換取醬油，最後找鎮北街上的男子就可以交換到肥皂。



在仙娜的左右兩邊各有一間小屋，兩間屋裏都有一煲正在烹調的餸菜，主角都一一品嚐，覺得餸菜的味道相當好。當主角進入昆・唐的大屋中，他們沒有見到昆・唐，卻見到一個廚師里士達（**レスター**），他知道主角都品嚐過他的餸菜，而且嚐得出它的味道，覺得主角不是泛泛之輩，所以便自願加入解放軍跟隨主角。

鎮上的居民説由於帝國對這個鎮的監視不很嚴，所以很多走私商人在這一帶出沒。主角又從一個老婆婆口中得知七年前巴巴羅煞登位的繼承戰爭時，在其洛夫鎮北面的卡里卡鎮（**カロッカ**）曾發生過一場激烈的戰鬥，令全鎮毀於一旦。當主角向旅館中的人查問秘密工場的事時，他們都支吾以對，只對你説其洛夫鎮北面有個經已變成廢墟的卡里卡鎮。

在碼頭左邊有個女孩子名叫美洛迪（**メロディ**），她覺得主角是個很了不起的人，相比之下自己就很沒用。但她曾聽一個紋章師説她其實也擁有特殊的力量，但必須要得到屬於她專用的紋章。她所説的，就是「音之紋章（**おとの**紋章）」。只要在卡里卡鎮找到那紋章送給她（選第一項），她就會加入解放軍。有了她，並帶同在旅程中拾到音效套裝（**おとセット**）給她，你就可以隨時更改按掣時的音響效果了。

在旅館中，主角遇上一個遊玩者佐治（**ジョルジュ**），他會跟你玩一個連鎖版的神經衰弱遊戲，假如能打破他的紀錄，他就會加入解放軍。遊戲開始時，你要揀選牌的種類有多少種，種類愈少，紀錄的時間便愈短，但遇上相同卡的機會也愈多。跟神經衰弱的玩法一樣，當你揭中相同人物的牌時那兩張牌便會消失，而不同是牌消失後，兩張牌周圍的四張牌都會打開，假如當中也有相同的牌的話，也會消失掉，同時打開它們周圍的牌。這樣不停連鎖下去，直到再沒有牌是相同的為止。因此，先打開中間的牌較打開旁邊的牌有利。

卡里卡鎮

為了到解放軍的秘密工場，主角他們前往北走，到北面經已變成廢墟的卡里卡鎮。在鎮口的屋中，他們遇上一個叫里奧（**ロオン・シルバーバーグ**）的人，這個人知道於主角的事，他提醒主角做事要決斷，在戰爭中強者才會勝利，所以要多召集人馬。心水清的玩者可能會發現這個人跟奧迪莎和馬殊是同姓的。不過，這個時候主角是無法召他





加入解放軍的。

另外，這鎮中還有兩個居民，一個是在酒吧中獨自喝悶酒的老伯，他自稱是鎮中最後一個居民，是不會加入解放軍的；另一個是在鎮北出口的農夫柏古曼（ブラックマン），他問主角打算在戰爭之後留下甚麼給這個世界。他剛種下的種子剛巧長出幼苗，為了不讓那些幼苗被摧毀，他覺得自己非戰鬥不可。他見主角看來也很可靠，沒有踐踏到他的幼苗，所以便加入解放軍。

由於在這個鎮中也有敵人，而且頗為利害，所以大家不要吝嗇魔法。

秘密工場



越過卡里卡鎮，主角他們終於來到秘密工場。一到達秘密工場他們便見到兩個男人正跟一個身裁高大的女人在爭論，那女人見二人形跡可疑，所以不肯放過他們。走近一看，原來是那兩個男人就是曾在虎狼上遇見的山賊基士拿和路頓。雖然兩人不停向那女人求情，但他們的説話卻不停地抵委那女人，愈説愈糟。主角見他們遇上麻煩，便上前跟他們解圍（選第一項）。大河問主角是否認識他們，主角答是（選第一項）。那女人羅蓮．貝路（ロニー．ベル）聽到他們提起奥迪莎，便向主角問過究竟當她知道主角就是解放軍的新領袖之後，便慌忙回去向工場的領袖摩斯（モース）報告。

基士拿他們得救後，便對主角説他們也被帝國軍追捕，被迫離開虎狼山，剛巧聽到解放軍正向帝國起兵的消息，於是便到秘密工場去，打算投靠解放軍。見到主角他們兩人順理成章的加入了解放軍。

基士拿和路頓走後，主角進入秘密工場會見摩斯，摩斯聽到解放軍的巢穴被搗破的消息也很擔心，可是他還不知道奥迪莎的死訊。主角向他説明過之後，他感到十分婉惜，而火炎槍的設計圖就成了她的遺物。原來摩斯早已完成了火炎槍，他更以此為他的傑作。不過，要運走大量的火炎槍，就需要大量船隻。大河説他跟其洛夫鎮的昆．唐是知交，跟他商量一下的話説不定有辦法。於是眾分頭行事——摩斯跟羅蓮負責運送火炎槍到其洛夫鎮，主角和大河就去找昆．唐商量。

在秘密基地中，還有一個一直沉默不語的忍者「影」，他是個一切向錢看的人，不幫解放軍也不幫帝國軍。只要你肯付他20000元（選第一項），他就會加入解放軍中。放心，即使你現在沒有足夠金錢，他還是會答應你的。



回到其洛夫鎮碼頭前的大屋去找昆．唐商量，向他借10艘船。起初昆．唐説大河都是做些危險勾當，而最近帝國的監視也很嚴密，所以不大肯借船給他，但憑着他跟大河的交情，他最後也肯借船給他，同時加入了解放軍。

不久，摩斯就運了火炎槍到碼頭來，羅蓮埋怨摩斯盡是讓她一個女孩做些粗重工作。把火炎槍運上船後，摩斯和羅蓮也加跟主角一同回解放軍根據地。

父子交鋒・2

乘船回到根據地，眾人稍作休息後，主角到大堂跟馬殊商議。阿舷報告經已預備好火炎槍，有了火炎槍就可以打敗泰奥的鐵甲騎兵隊，於是主角就立即向全軍下令進攻（選第一項）。

這場跟泰奥的戰鬥由於有火炎槍的支援，情況跟上次大不相同。由於泰奥的鐵甲騎兵隊是只會突擊的傢伙，所以大家儘管用突擊配合軍師就可以了，即使軍師的效果只能維持兩個回合。很較易地，泰奥軍便敗下陣來。



戰爭過後，馬殊極力游説泰奥歸降，但泰奥的兩名手下阿倫和昆士路都不肯。奥泰叫他的手下退下，並上前説要跟主角來單打獨鬥，決一高下。主角也毫不畏懼的上前，雖然碧多路和馬殊都勸主角別一時意氣，但主角明白這一戰在所難免，所以最後也接受了泰奥的挑戰（選第一項）。泰奥對兒子肯接受他的挑戰很是恩惠。

「沒想到會有這一天的到來。」泰奥對兒子説：「不過，我為了帝國，而你就為了解放軍……我的劍是皇帝陛下的劍，決不會手下留情的！」

兩軍首立即進行交鋒，泰奥立即捨身攻擊。不過，戰鬥一開始，泰奥的HP就只剩下一半，這場戰鬥他是注定失敗的，大家儘管用捨身攻擊好了。

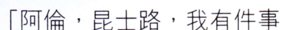
「你的確……好出色啊……」泰奥説了這句話便倒了下來。

見泰奥倒下來，曾是泰奥手下的古莉奥和阿倫、昆士路都慌忙上前。主角扶起臨終的父親，但泰奥對兒子一點恨意也沒有，反而對兒子變得比自己強而感到恩惠。

「（主角）．麥當奴……我的兒子啊，你變得好強啊……」泰奥説：「我為了我所相信的事物而生存，也決不後悔。你也為你的信念而生存好了。我會為你的決擇而祝福……」



「泰奥大人，你不要死啊，你死了的話，帝國會變成怎樣啊。」阿心很傷心。



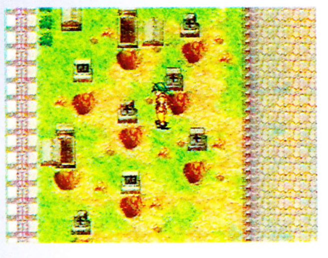
「阿倫，昆士路，我有件事要拜托你們。」泰奥對他的部下説：「我是只是為了……皇帝陛下一個人而戰……那可説是……我個人的固執……不過……你們用不着……跟我一樣……時代的潮流經已……不能停止了……阿倫、昆士路，我希望你們……能助我兒子一臂之力，那也是為了你們……」

泰奥又對主角説：「我的兒子啊，我感到……很幸福啊……對一個父親來説，能見到自己的兒子……超越自己的那一刹那……實在是最大的……幸福……努力啊……我的兒子……」説罷，泰奥便含笑告別人世。

這個時候，一條光柱向主角，他手上的「詛咒紋章」吸收了泰奥的靈魂，便升上了LV3。

空城

回到解放軍根據地，利班圖向主角分析現在的形勢——現在解放軍經已解放了南方古雲達．羅斯曼和西方米路爾希的領地，勢力一天比一天強大，而帝國內各地亦開始有反帝國的勢力掘起，帝國軍正集中對付他們。馬殊推斷這可能是因為泰奥戰敗的消息傳遍各地所致。為了平息各地的叛亂，各地帝國軍都集結起來，這令部分地方的守備力量薄弱起來。利班圖建議乘這機會，團結各地反帝國的勢力。馬殊也贊成這一點。



據阿霞的情報所知，帝國兵正從羅里曼（ロリマー）地區撤軍，令通往羅里曼地的羅里要塞的守備力變得薄弱。集合眾人的意見，主角決定進攻羅利曼要塞（選第一項）。





不過，當解放軍的大軍來到羅里曼要塞的時候，卻發現羅里曼要塞彷如空城一樣。起初他們以為是陷阱，但經過他們分頭查探後，證實要塞內真的空無一人，更令人在意的是要塞內的墓地都給人搗亂似的，所有墳墓都給翻了開來。馬殊覺得事有蹺蹊，有必要在進攻羅里曼地區之前作深入調查，所以便暫時撤兵。而古莉奧就加入主角的隊中，她說是為了繼承古利美奧、泰奧和阿班的遺志，要守護主角。

主角揀選了他的隊員後（揀人後選第二項表示完成）便出發。

戰士之村

在羅里曼要塞的南面，有一條戰士之村（**せんしのむら**）。主角一全村，就看見一對男女在爭吵。那個叫希格斯（**ヒックス**）的男孩子好像正阻止她的女朋友汀格露（**テンガアール**）到某個地方去。

「妳不要去啊，會被吃掉的啊。大家都是這樣説的。」希格斯拉着汀格露的手説。

「那會保護我嗎？還未替自己的劍命名的你可以怎樣呀？希格斯。」汀格露不服氣地説。

「那、那……不、不、不過，大家會保護我們的嘛。」



「你就總是這樣，會被乾血只不過是謠言吧了。説不定在城堡　會豐衣足食，比在這條落魄的村子好得多哩。」

這個時候，一個男人走來捉住汀格露：「汀格露！我不是叫過妳很多次別出來的嗎？你女孩真聽話啊。尼古洛多（**ネクロード**）不知何時會到來的啊！」

碧多路一聽到尼古洛多這個名字就大為激動，立即衝上前去質問那個男人。希格斯認出他們是解放軍的人，汀格露的父親索拉古（**ゾラック**）知道後就招待各人到他的家去。

在到索拉古家前，主角先在村中打聽一下情報。村民告訴他們這條村最有名的，就是那長氣的村長索拉古。另一個村民告訴主角他們在村西面一座九龍寺（**クロン**）。在村中查探時，大家才知道碧多路5年前曾到過這條村來。

在村中，主角他們重遇在洛蘭多村跟你玩找金幣遊戲的丸子（**マルコ**），只要主角能從她手上贏得超過5000元，她就會加入解放軍。只要憑着今期「秘技工場」所教的方法，莫説要贏5000元，就是要贏到最高999999元也不難。她加入了解放軍之後，大家可以在根據地3字樓中找到她，繼續賺錢。

在這條村的井前，有個老伯告訴主角他們進攻戰士之村西南面的尼古洛多城的唯一生還者留下一句古怪的説話——「即使在森林中，不單只在夜裏，縱使在工作中，我們也要稱讚王。」便死了。這句話看上去就像是暗語般。

在這個鎮的道具店有「王者之紋章」賣，有了它以後的行程會較順利。主角還在店裏遇上一個叫雲度（**ウインドウ**，即WINDOW）的男人，他雖然是戰士之村的村民，但卻當戰士不適合他，他想做個窗框裝飾的設計師。





據説在這個鎮中的人成為戰士之後，都會為自己的劍命名。由於劍被視為戰士最重要的東西，所以以自己最愛惜的東西的名字來為自己的劍名便成為這條村的習俗。

在鎮右方有一間屋中，主角還遇見一位冶煉師姆斯（**ムース**），他是摩師等人的師兄，可以為眾人把武器提高攻擊力到LV15，不過當主角想游説他加入解放軍的時候，他表示雖然對帝國很是不滿，但冶煉師就是以冶煉為工作，所以他婉拒了加入解放軍。後來，主角帶同馬斯、密斯和摩斯去找他，終於也説服他加入解放軍中。

主角到村長家找索拉古，他告訴主角在3月前，帝國派了一個新的將軍尼古洛多到羅里曼地區來管治，尼古洛多藉着恐怖的魔法令帝國兵都變成了殭屍和骷髏人。主角他們見到羅里曼要塞的情況便是這個原因。後來，尼古洛多派遣那些殭屍去襲擊附近的村落，目的是要索拉古把她的女兒汀格露交給他。碧多路聽了之後説這就是尼古洛多的一貫作風，看來他對尼古洛多很是熟悉。

索拉古説其他村落都已順從尼古洛多的要求，送了女人去給他，唯獨是戰士之村不肯順從。説着説着，索拉古就開始説起這條村的源由和自己成為村長的經過。

過了不知多久，索拉古的話終於告一段落，碧多路急忙制止他繼續説下去，説要去休息。

夜晚，主角經過走廊，看見汀格露在走廊窺看布格斯跟古莉奧談話，當她一發現主角，便慌忙走開。汀格露走後，主角聽希格斯二人的對話。

「古莉奧小姐你是女人，怎麼會參與戰鬥的？」希格斯問古莉奧：「在這條村裏，女人是不會戰鬥的。」

「為甚麼嗎……其實女人不用要有甚麼特別的理由才參加戰鬥的，就跟男人一樣，總會有些希望保護的東西的。希格斯，你不是也有些必須保護的東西的嗎？」

「吓，唔、嗯。不過因為我不夠強……」

「對啊，軟弱的人就不要勉強了，死了的話便甚麼也沒有了。」

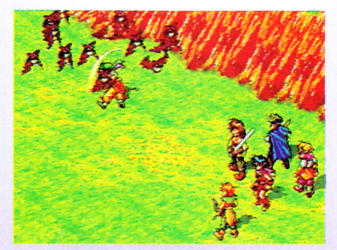
「……但是……」

「希格斯，假如你總是想着自己是個弱者的話，就不會變得強的啊。」

希格斯明白古莉奧的話後便向她告別。

當主角回到房間，見碧多露看着窗外發呆，他説因為終於找到尼古洛多的罪證，所以無法入睡。他告訴主角尼古洛多是個藉紋章的力量而成為吸血鬼的人，就是他把碧多路出生的村毀滅的。「我回到村的時候所看到的，就是被那傢伙以魔法變成殭屍的親人在互相吃對方。所以我便展開我的旅程。説不定，到這裏便可告終哩。在這裏……我親手把那傢伙……（主角），你也讓該去睡了。我？我想再多看一會兒月光。」主角於是便不打擾碧多路去睡覺。

翌晨，主角起來，一出到外面，就見到尼古洛多帶同一群殭屍到來，他是要來帶走汀格露做他的第70任妻子的，索拉古當然不肯。由於尼古洛多是藉着紋章的力量來變成吸血鬼的，所以白天也可以出來活動。索帶同人馬想打退尼古洛多，但是一下子便





給尼古洛多全部擊倒了。碧多路見狀立即上前向尼古洛多挑戰，主角當然也上前支援。可是，尼古洛多的吸血鬼力量實在可怕，任何魔法攻擊對他都無效，直接攻擊他時他會化成蝙蝠避過攻擊。相反，他的雷電魔法就相當利害。不一會，主角他們也敗下陣來。

眾人都倒下之後，尼古洛多要帶走汀格露，但希格斯卻大膽的上前攔阻，就是尼古洛多恐嚇他也不肯走開。汀格露不想希格斯被殺，便叫他退開，希格斯不情不願的退開。汀格露要尼古洛多應承不傷害村中的人才肯跟他走，尼古洛多應承了他。汀格露被帶走前，希格斯應承汀格露一定會去救她出來，汀格露也說會等他來。

主角醒過來，碧多路認為要對付藉紋章之力變成的吸血鬼，一定要用特別的武器，於是便去問村長索拉古。索拉古想起在村西面有座九龍寺，寺裏有個不傳外的秘密。碧多路知道索拉古又要說長話，便決定直接到九龍寺去問個究竟。

九龍寺

他們來到九龍寺，在九龍寺外面的右邊，主角遇上一個修建



庭院的花王阿善（**ゼン**），主角想說服他加入解放軍，他也應承了，但是必須要完成手邊的工作。他請主角替他去買紅、藍和黃色花的種子（分別是「**あかい**花**のたね**」、「青**い**花**のたね**」和「黃色**い**花**のたね**」）回來，主角回根據地的道具店便買得到。拿了花的種子給他之後，他便加入了解放軍。

入到九龍寺內，主角先在寺左面的房間遇上圖書管理員尤哥（**ユーゴ**），他正在找尋一本叫《戰國繪卷（戰國**えまき**）》的書。如果主角給他找到的話，他就會加入解放軍。《戰國繪卷》就收藏在九龍寺後山的「過去之洞（過去**のどうくつ**）」一個寶箱內。尤哥加入了解放軍之後，會在根據地開設一間圖書館，帶同主角在各地找到的古書（**ふるい**本）去找他，就可以看到全套8卷的古書內容。那8本古書的內容包括戰略、魔法融合、紋章的起源、帝國秘密名冊、古董品價目表、著名專業人士名冊、龍洞騎士團的歷史等。

主角又在寺內右邊的房間遇上一位盲眼的隱士摩根（**モーガン**），主角游說他加入解放軍，他說他見到主角背後是一片廣闊的天空，所以便把自己的命交給主角，跟隨主角加入解放軍。

最後，他們去找正門前的和尚霍堅（**フッケン**）。霍堅說他早已知道主角會來找他，還知道他們的目的是找尋可以殺死吸血鬼尼古洛多的方法。他稱做主角為星主，因為主角是導引他們天地108星的人。霍堅表示，解放軍的各人屬於一個星宿，說108星再次聚集在屬於天魁星的主角面前也是天命注定的。說罷，他便帶主角他們去找對付尼古洛多的武器。

他帶領主角來到後山的一個叫「過去之洞」的洞口前，說主角們要找東西就在裏面。碧多路問霍堅既然知道他們會來，怎麼不先把那東西拿出來，霍堅就對主角說洞裏有很多事物正等着他，那一切都是主角必須接受的。於是，主角等人便進入「過去之洞」。

過去之洞



過去之洞有很多敵人，假如有裝上「王者之紋章」的話，便可以避免很多無謂的戰鬥。由於這個迷宮較為複雜，更影響你能否找齊108個同伴，所以今次特別繪製了地圖，讓大家不會有所失誤。

主角在洞裏找到一個「窗之紋章（**まどの**紋章）」，拿這個紋章到戰士之村的道具店送給雲度（選第一項），他就會加入解放軍。以後，只要拿在旅途上找到的「窗口套裝」去找他，就可以更換遊戲的對白窗框。

在洞裏有兩處隱藏入口，其中一個隱藏路　就隱居了一個魔法師古洛維里（**クロウリー**），他擁有可把兩個人的攻擊魔法融合攻擊的能力，法則是「火＋土」、「土＋風」、「風＋水」、「水＋雷」和「雷＋火」，不過，除非主角的同伴達90以上，否則他是不會跟隨主角的。

他們入到洞的深處，終於找到霍堅所說的東西，原來是一把劍。正當碧多路想拔出那劍時，那把星辰劍竟然會開口說話，他說主角他們打擾了它睡覺，便用魔法把他們轉移到某個地方去。

300年前

主角他們給震到一個村莊，在一個神殿中給拋出來。當他們想看看這裏是甚麼村的時候，忽然看見一個小孩出現，那小孩跟主角的好友迪多很相像，他一見到主角等人便逃走，終於他們見到那個孩子。那孩子問主角他們是不是來尋寶的人，主角不明白那孩子所指的寶物是甚麼（選第一項），那孩子知道主角不是來尋寶的人便放下心來。



這個時候，突然傳來一把聲音，叫那小孩到他那裏。他們這才發現那個孩子也是叫迪多，主角也覺得他跟迪多樣子很相似。

主角在村中查探，知道這裏原來是被隱藏的紋章村。有個女孩子問主角他們是不是溫迪的人。有個村民告訴主角他們從很久很久以前這村的人便在保護一件東西，絕不讓人拿走。的確，在一些屋中主角看見一些寶箱，但是村民都不讓他們取走。

主角看見那個跟迪多很相像的小孩正和一個老人談話，便上前向他查問。那男人是這條村的村長，他問明主角不是溫迪的使者後，就想趕主角他們出村。迪多本來還想聽聽他們要說些甚麼，但村長就強行把他帶走。

主角還想問明究竟，於是便進入村長家。古莉奧正在追問村長在害怕些甚麼的時候，溫迪突然出現，眾人便立即出去看個究竟。原來溫迪跟尼古洛多來了，她是來向村長取「詛咒紋章」的。村長雖然堅稱不知道她說甚麼，但溫迪也不罷休。這時，整條村突然發生大火，這是溫迪的手下尤巴（**ユーバー**）的所為。溫迪想強行搶走「詛咒紋章」，但村長就用紋章的力量把溫迪打退，並趁機逃走。

他們逃到村長家的密室中，村長把他的「詛咒紋章」傳給迪多，並請主角他們帶迪多逃出這村，他就去引開溫迪的注意。

他們逃出了村莊。當他們再回到村莊的時候，整條村經已給燒毀了。一些以前拿不到的寶箱，現在都因人去樓空而可以取得裏面的東西。

當他們想從村長家後的路逃走的時候，尤巴突然在主角面前出現，他原來還在監視這條村。衝動的碧多路想上前擊敗尤巴，但古莉奧立即阻止他，她看出尤巴是個不簡單的傢伙。正當尤巴想殺死主角他們時，尼古洛多突然出現，說村長逃了出村外，叫尤巴儘快回去。碧多路又想向尼古洛多挑戰，但尼古洛多說有要事辦而匆忙走了。

逃過大難的主角等人回到燒毀了的村莊。迪多問他的爺爺到了那裏的時候，古莉奧向她說明他從此便要獨自一人過活，同時向主角說明這　可能是過去的世界，而這個迪多就是主角所認識的迪多。他們正遭遇到迪多說的300年前的事件。

後來，眾人發現在他們拋出來的神殿中有光芒發出，於是便立即走過去看看，看是否能回到現代去。在進入神殿之前，碧多路問主角打算怎樣處置迪多，主角不忍讓迪多孤獨一人生活300年，所以便想帶他回現代。可是，當他們通過神殿的光回到現代的時候，迪多卻不知所踪。古莉奧推測可能那個迪多是那邊世界的人物，不能帶到現代來。

眾人步出洞外，再次見到星辰劍。那把劍突然喚起碧多路的名字來，它問碧多路到那裏有何目的，碧多路說明他要殺死尼古洛多。星辰劍聽了後便願意跟碧多路合作，它讓碧多路把它拔出來。本來碧多路不服氣要受一把劍指揮，但星辰劍就以沒有它不能擊敗尼古洛多為理由，令碧多路屈服。



尼古洛多城



當主角他們回到戰士之村，但見村民經已齊集起來，整裝待發。索拉古知道主角已找到擊敗尼古洛多的方法，便立即自出發前往尼古洛多城迎救汀格露。原來在主角出發往九龍寺的期間，索拉古收到了尼古洛多的請柬。

主角稍作休息之後也出發，希格斯本來説他還未夠力量去對付尼古洛多，所以不打算去尼古洛多城。在此要先提醒大家，待會兒希格斯便會加入隊中，而進入了城堡之後又不能出去，所以你最好先定出調走哪個隊員（雖然這個人一定會比希格斯強……），拿去他身上所有的藥分給各人去拿，又先帶備一套防具，到希格斯入隊之後便立即交給他裝備好。

當主角到達尼古洛多城後，戰士之村的村民就準備衝進城裏去。這個時候尼古洛多出來，他向各人説太陽下山之後他和汀格露的婚禮便會開始。他又對主角説主角是他的主要貴賓，並説如果主角不能在日落之前未能到達城堡的最上層，汀格露便會永遠成為他的人。尼古洛多回去之前，更在大門上施了魔法，只有主角的隊伍才可以進入城堡中。古莉奧雖然説這肯定是個以主角為目標的陷阱，但為了救出汀格露，主角還是要進去。就在主角要進去城堡之際，希格斯趕來，説要主角帶他一同去救汀格露。索拉古雖然説村中習俗不許未取得戰士資格的人參加戰鬥，但希格斯説應承了汀格露會去救她，所以一定要去。主角被他的真情感動，便讓他加入（選第二項），索拉古就即場頒授戰士的名銜給希格斯。

大家一進入城堡之後，便要立即各人分擔的給希格斯的道具和防具交給他裝備妥當。雖然希格斯所用的是短程武器，但由於他的實力實在跟其他隊員相差太遠，筆者還是建議大家別讓他在前排，以免因他需要經常回復HP而阻礙全隊進攻，兼且浪費療傷藥。

在城堡大堂的兩邊各有一間房間，左邊的時儲存點，右邊的就有一隻殭屍和一個寶箱，那隻殭屍會給你攻略這個城的一些提示，選第一項就可以聽取提示，但那是要付款的，付錢愈多，提示愈明顯。而那些提示全都是圍繞城堡三樓那個以圖畫作開關的暗門的開啟方法的。之前在「戰士之村」中主角所聽到的一句暗語——「即使在森林中，不單只在夜裏，縱使在工作中，我們也要稱讚王。」，其實每一句都是三樓一張畫的內容。只要順次序觀看那四張畫（選第一項），暗門便會打開。那四幅畫的題名從右到左分別是「午後的女人」、「七葉樹的森林」、「在原野上工作的少女」和「夜之王」。

這個城堡面積頗大，到處都有寶箱，敵人級數又高，所以為免受到無的損傷浪費療傷藥，除了預先裝上「王者之紋章」外，在遇上多個敵人同時進攻的時候，更不要吝嗇使用主LV3紋章魔法「冥府」的機會，因為一口氣就可以把所有敵人殲滅。

上到頂樓，但見尼古洛多正在彈奏管風琴來迎接主角，汀格露就穿着婚紗站在旁邊。

汀格露見到希格斯真的來救她，感到非常高興。碧多路拔出星辰劍，要替他出生的村羅斯雲特的人報仇。

「尼古洛多！我要以我的劍．汀格露來消滅你！」希格斯也拔出他的劍勇敢面對尼古洛多。汀格露聽到希格斯以自己的名字替劍命名感到很驚訝。

大戰一觸即發，不過所有人的攻擊在星辰劍擊中尼古洛多之前還是無效的，所以大家大可在第一回合全選防禦，當然碧多路除外。這一仗也是不讓希格斯作戰為妙，他只要負責替自己補充HP就可以了。尼古洛多的風系和雷系集體攻擊魔法很利害，應先預揀選後排一人專門負責替同伴補充HP，如果有人附有「流水之紋章」就更加輕鬆了。由於少了個作戰的人，打起來會有點吃力。同樣地，主角只可以用LV2魔法黑影對付尼古洛多。

打敗尼古洛多後，他質問星辰劍怎麼會有打敗他的力量，星辰劍告訴他自己是「夜之紋章」的轉生，身為黑夜的僕人的尼古洛多當然不可能敵得過它。

「可惡，我生存了經已有500年，難道就要在這裏完結……」

「你這500年間也做盡壞事了，現在我為家人和朋友報仇的旅程可以告一段落了。受死吧！」碧多路提起星辰劍斬殺了尼古洛多。

「希格斯，多謝你啊。你來救我我好開心啊。」汀格露上前説。

「呀、呀，不、不過，我甚麼也沒做過……尼古洛多也是碧多路先生消滅的……」

「你這個人啊！這個時候就算了吧，因為對我來説，你才是大英雄。是嗎？」

「吖、嗯。」

「説起來，你那把劍的名字……」

「呀、不，這個嘛……對、對不起，我擅自以妳的名字……」

「的確是啊，隨便用人家的名字……」

「對、對不起啊。」

「你怎麼要道歉啊？」

「吓？」

「希格斯，以後還有你好受哩。」古莉奧暗自為二人高興。

大家得記住，當劇情一完結，就要先替所有人回復HP，因為主角需要沿路行回去，但其他雜魚仍是會出現的，這時死了的話便不值得了。

眾人出到城外，索拉古對主角出手襄助大為感激，他答應他日解放軍需要到戰士之村的時候，一定會來幫手。

碧多路大仇得報，他請求主角讓他回鄉報告此事，並説一定會回解放軍幫助主角完成大業，主角答應了他（選第一項），大家都叫他盡快回解放軍。

「我知道了，沒有我碧多路在的話，解放軍便要完蛋了。」

「不要緊的！我就代替那個大熊人來替解放軍戰鬥吧。」汀格露的發言令希格斯大為吃驚。「不行了，希格斯，因為我心意已決。而且，你也會一起來的吧？」





「吓？我、我？」

「當然了，沒有你來保護我的話，誰來保護我啊？」

索拉古也鼓勵希格斯去修行一下，正式取得戰士的資格。他請希格斯替他保護汀格露。就這樣，希格斯和汀格露便加入了解放軍。

龍洞騎士團

眾人回到解放軍根據地，山齊士對主角能不動一兵一卒便解放了羅里曼地區大表讚許。馬殊向主角報告說阿霞收集到駐守北方的卡斯姆．夏茲路將軍（**カシム．ハジル**）正在整頓兵力的情報。山齊士說現時卡斯姆的兵力有約8000人，由索妮雅．修寧（**ソニア．シュ　ゥレン**）駐守的水上砦沙沙拿扎（**ジャサラザード**）就有6000兵馬，而帝國本身就有10000兵力。假如現在跟卡斯姆對決的話，還未有必勝的把握，所以必須集結各地的反帝國勢力。

這時堪富利說他跟西方龍洞騎士團的領袖約書亞（**ヨシュア**）有一點交情，說假如主角希望游說龍洞騎士團加盟的話他願意同行。龍洞騎士團一直都不屬於帝國旗下，是中立的勢力，如困能夠跟他們結盟的話，形勢就會立即扭轉過來。不過約書亞一向是個心高氣傲的人，要游說他結盟的話就需要主角親自去見他。為了解放軍，主角決定去跟龍騎士見一見面（選第二項）。

龍洞騎士團的領地就在安泰爾鎮的西北方，當主角他們來到龍洞（**リュウドウ**），洞外的守衛說龍洞騎士團領地就算是帝國皇帝要進去也要得到龍騎士的領袖批准，所以即使堪富利說他跟約書亞相識也好，那守衛也不肯讓主角他們進去。無計可思的菲歷建議先回安泰爾鎮收集情報，看會否有其他辦法。

當他們一回到安泰爾鎮，就看見一個衣着華麗的男人正被旅館的老闆纏着。那老闆說那男人想吃霸王餐，但那個自稱是帝國貴族雲遜．多．布魯（**ヴィンサン．ド．ブール**）的男人卻說他的錢全施捨了給小孩，現在只不過是暫借一下，語氣好像是理所當然的一般。當然，老闆不會放過他，還認為他不是真的貴族。菲歷上前查問，雲遜一知道主角就是泰奧將軍的兒子，便立即上前巴結一番，而主角看他的言談，估計他是真的貴族，便謹慎地回應他（選第一項）。雲遜見主角相信他，便向主角借錢，又說自己是有急事要找龍洞騎士團的領袖約書亞，說罷便急急走了。

菲歷聽到雲遜說去他去找約書亞，便打算跟着去看看，但又被老闆截住，要主角替那人找清賬單。

回到龍洞，但見雲遜同樣被洞口的守衛攔住，雲遜說他跟約書亞交情非淺，但那個守衛一點也不留情，趕走雲遜。雲遜見主角也到來，他一眼便看出堪富利是前帝國百人隊長。他又叫主角跟他站到一旁，說有些話對主角說。他們走到龍洞旁的石碑處，說他小時候常到龍洞騎士團的領地玩，所以知道在那個石碑之後有個洞可以讓他們進去。問到雲遜他為甚麼不經那條路進入龍洞，他就說以他現在高貴的身份，做事是不會偷偷摸摸的。他又提醒主角洞　非常危險。

為了見到約書亞，主角當然願意從石碑後面進去（選第一項）。他們穿過通道，來到一處較廣闊的山洞，不過卻不小心掉到下面的平台處。在平台處，他們看見一群龍睡着了，一個龍騎士少女美莉亞（**ミリア**）立即上前問他們是甚麼人。這個時候，主角初入帝國近衛隊時所結識的龍騎士布茲（**フッツ**）到來，他馬上識出主角。美莉亞聽到主角的名字，也知道主角就是解放軍的領袖。菲歷好奇地問美莉亞他們怎麼那些龍全都睡着了，美莉亞沒有立即回答他，只問他們到龍洞有何目的，堪富利就說明他們是來求見約書亞的。美莉亞說她也要向約書亞報告讓主角看見了龍睡着的情景，於是便帶領他們到洞外的「龍騎士之館（**りゅうきしのとりで**）」。





他們在龍騎士之館外右邊圍牆的最深處發現一個忍者，名叫風馬（**フウマ**），他認為主角能夠找到他一定不是泛泛之輩，所以便要救主角讓他加入解放軍中（選第一項）。

在龍騎士之館中，主角得知龍騎士的領袖約書亞藉着「龍之紋章」的力量而長生不老。龍騎士一直跟帝國以對等的立場來交往，但最近帝國對龍騎士的態度好像有所改變。

堪富利在一樓遇見他的舊對手古洛爾茲（**クロイツ**），對方也認得出堪富利：「那個時候討伐我的主人基奧爾古的巴巴羅撒的手下，現在又為了討伐巴巴羅撒而東奔西跑嗎？」

「那時的我是相信巴巴羅煞大人的。」

「那麼你現在又為甚麼加入解放軍，你變了心嗎？」古洛爾茲質問堪富利。但堪富利沒有正面回答，他只是請求這位當年的名將古洛爾茲加入解放軍。古洛爾茲以討伐當年討伐他舊主人的巴巴羅煞為理由而願意幫助主角。

主角等人來到龍騎士之館二樓約書亞的房間，約書亞熱情地接待眾人，這時主角才知道堪富利當年也跟卡里卡屠鎮事件有關，他在那次事件之後便離開了帝國，行踪不明。

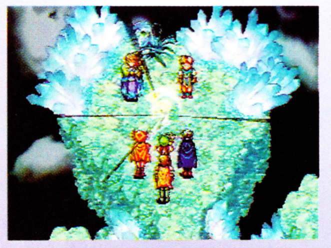
堪富利向約書亞引見主角，主角立即轉入正題，請求約書亞加盟解放軍（選第一項），約書亞沒有正面答覆，菲歷問他是不是跟龍洞中的龍全部睡着了有關。約書亞見無沒隱瞞，所以便告訴主角現在之後以不讓外人進入龍洞，就是因為這個理由。

自數個月以前開始，他們的龍就突然全都睡着了，無論他們用甚麼方法，遍尋各地名醫也無法令龍甦醒過來。因此，現在的龍洞騎士團可以說是一點力量也沒有。約書亞更提到本來他想找神醫龍間來醫治牠們，但是他不知道龍間的下落。菲歷連忙想到這是討好約書亞的好機會，假如他們找龍間來為約書亞醫好龍的病的話，說不定約書亞肯加盟解放軍。於是他們便立即回去找龍間來。

回到根據地，找馬殊把龍間編入隊中後回去找約書亞，約書亞就請求龍間為他的龍治病。經龍間診察過後，他說龍全都睡着了並不是因為病，而是給人下了毒。龍間說製造解毒藥需要有月下草、黑龍蘭和另一種材料，不過他就不肯說出第三種材料是甚麼。他叫主角先去斯古谷（**シークの谷**）去拿月下草，龍間告訴主角月下草就生長在水晶之間。由於現時只剩下美莉亞的龍史勒殊和布茲的龍小黑仍然清醒，所以便由美莉亞帶大家到斯古谷去。

史勒殊就在龍騎士之館的前庭，美莉亞入隊之後，先替她裝備好才出發，大家請注意只要主角一走近史勒殊，牠就會自動載他們往來於斯古谷和龍騎士之館之間，為免浪費時間，大家如非必要，切勿走近史勒殊好了。

斯古谷中的生離死別



主角他們來到斯古谷，谷中有幾處分支路，從最初見到分支路的地方往右邊的路走，主角發現了一間小屋。屋裏住了一位煉劍的老伯米斯（メース），這人就是摩斯他們的師傅，主角想游説他加入解放軍，但他説主角仍未有力量改變世界，叫主角等他的城再大一點的時候才去找他。

在山谷的深處，他們遇見一隻大怪物在阻擋前路，這隻怪物周圍有水晶包圍，初時它的攻擊只會是對單人的直接攻擊，受傷後它周圍的水晶會一片一片的破裂，當打破了所有水晶後再受傷，它就會化為一個紅色的球體，這時它的攻擊力才是最高的，會使出集體攻擊的火炎魔法。不過，只要大家的LV達50、有人附上了「流水之紋章」便不難對付。

打敗怪物儲存好進度後，大家繼續上山，終於在一處山岳上找到月下草，不過就在這時，溫迪突然出現阻止他們取走月下草。她是來要主角交出「詛咒紋章」的，她更帶了被他捉去的迪多來。不過，迪多的態度突然改變了，他叫主角交還紋章給他，因為沒了它他就會開始衰老而死，但主角曾受迪多所托，見現在迪多態度古怪，便不肯把紋章還給他（選第二項）。就在這時，「詛咒紋章」突然自動發動，在一輪爆風之中，迪多出現在主角面前。

「時間經已無多了。」迪多説：「紋章跟它的擁有者，即是我跟『詛咒紋章』之間還留有一種不可思議的聯繫，通過這聯繫，我可以跟你説話。我的身體因着溫迪的『支配之紋章』的影響，經已不受我控制了。不久，『支配之紋章』就會連我的心也……所以時間經已所剩無幾。（主角），這是我一生的最後願望……請你原諒我之後所做的事……」

爆風過去後，溫迪見事情有變，便命令迪多去搶回「詛咒紋章」。迪多依溫迪所説行事，打算用暴力奪回紋章，但聽到迪多真心話的主角當然不會就範（選第一項）。

「哦？難道你想跟迪多對戰？」溫迪説：「親手弑父、把自己的隨從迫上死路，今次你想連好朋友也殺死嗎？你真是罪孽深重啊。」

這時，迪多對「詛咒紋章」説：「詛咒紋章啊，我跟你已相處了300年，你的事我知道得很清楚，你那詛咒的含意、邪惡的意志。你在那天……我失去了故鄉的那一天，把我所認識的所有人的靈魂都偷走了。在這300年長期的旅途當中，在很多國家中掀起戰亂，盜取靈魂。然後，連那個叫奧迪莎的女人的靈魂！（主角）父親的靈魂！古利美奧的靈魂！全都被你偷去！你盜取你主人身邊的人的靈魂的力量已愈來愈大了！」

溫迪不明白迪多在説甚麼，迪多突然對溫迪説：「接近『詛咒紋章』令我得到力量，這令我的身體稍為得到自由。來吧！詛咒紋章！我以前主人的身份命令你，立即把我的靈魂取去！」

「詛咒紋章」立即發動，吸取了迪多的靈魂，令自己升到LV4。

「對了……做得好……沒有自由的生命……我……才不要哩。這300年來……由你延長的生命……現在要還給你了……詛咒紋章……」

溫迪亂了陣腳，想親自去搶紋章，但就被紋章的力量震開，她只有悻悻然的離開。

溫迪走後，迪多也與世長辭。美莉亞拿到月下草之後，便帶眾人離開這片傷心地。



天空庭園

主角回到龍騎士之館，把月下草交了給約書亞，龍間告訴大家黑龍蘭只有帝都古利文斯他皇宮的空中庭園中才有，他一時溜了嘴讓布茲知道了，布茲便擅自出發，一個人潛入去偷取黑龍蘭。

布茲抵達空中庭園，在那 找了一會，但他並不知道黑龍蘭是甚麼模様。就在布茲搜查庭中右邊的花的時候，巴巴羅煞突然出現，原來他睡不着，想上來乘涼，卻遇到布茲。他問布茲為甚麼到裏來，布茲很害怕，告訴他要以黑龍蘭製藥，救醒一睡不起的龍，他求巴巴羅煞給他黑龍蘭。想不到巴巴羅煞竟變得很溫柔，讓布茲取走黑龍蘭。布茲覺得很奇怪，巴巴羅煞不像傳聞所説的暴戾。

可是，就在布茲騎上小黑正要離開之際，從斯古谷回來的溫迪突然出現，布茲雖然立即逃走，但還是被溫的雷電魔法擊中。

當布茲醒來的時候，還很擔心會失去黑龍蘭，美莉亞告訴他沒事，當她找到布茲的時候，黑龍蘭還緊緊的在他的懷裏。可是，小黑卻不幸的死去了。原來，解藥的第三材料，就是一個龍肝。憑着小黑的肝，終於令所有龍都甦醒過來。布茲知道這事感到很傷心。

事情告一段落，主角再去找約書亞傾談結盟的事。約書亞很感激主角的幫助，也願意跟主角的解放軍結盟。另外，約書亞又拜托堪富利替他照顧布茲，因為依照龍騎士的規舉，失去了龍的龍騎士便得離開龍洞，堪富利答應了他的要求。

美莉亞本想以龍送主角回根據地，但主角為了要找尋更多同伴，主角決定自行回去（選第二項）。

間諜

當主角等人回到根據地的時候，見到阿霞和古寧正在爭論甚麼，原來古寧覺得在解放軍中有間諜，他和阿霞去查探卡斯姆軍的動向時，就因為行踪好像給人預先知道而險些被捕。

他們上到四樓找馬殊報告喜訊，只見在馬殊身邊多了個人，原來那人是阿霞和古寧去查探軍情時捉來的，他一直守口如瓶，馬殊正等候主角回來作出決定。

就在這個時候，那人終於開口。他叫達嘉圖（タガート），是北方大富豪獲寧（ウォーレン）的人的僕人。獲寧的財勢就是帝國也忌他三分，因此，他的大屋也就成了被帝國追捕的人的避難所。可是最近，接替泰奧的卡斯姆突然向叛亂分子大舉鎮壓，獲寧也受到牽連，而最近剛到埗的碧多路也因寡不敵眾而被捕。達嘉圖就是受獲寧所托來向主角求救的。

雖然大家很想救出二人，但現時卡斯姆有8000人以上的精兵，解放軍只不過是訓練不足的雜牌軍，馬殊建議要先把解放軍訓練成一支正式的軍隊，主角也贊成他的建議（選第一項），於是馬殊便立即去準備。

正當主角回房間休息的時候，馬殊到主角的房間來跟主角商





量。原來他也知道有間諜混入了解放軍的事，馬殊在主角不在時，派阿霞和古寧到帝國查探的事情給對方知道便是例子。馬殊說他想出了對應辦法，所以請主角在明日訓練時，跟據他的指示來行軍。主角相信馬殊的計策，便答應了他的要求（選第二項）。

馬殊臨走時，突然問主角在敗給泰奧的時候，馬殊決定讓阿班獨自留下來抵擋泰奧的事是否很恨他。「你一定認為我是個好無情的人了……不過，我為了勝利，是願意付出任何犧牲的。即使你不想也好，但這就是戰爭，請你好好記住這一點。」

練兵計

翌晨，這是大家可帶同多過三個非指定角色自由行動的最後機會。由於找馬殊更換隊員會開始下一段故事，所以大家不應立即去見他，找山齊士也可以更換隊員的。這個時候大家最好先檢查一下同伴表看還有哪些同伴未找到。這時未入隊的應該不多過12個人。首先應帶同所有冶煉師去找米斯加盟，因為這是最後機會。

盡量找到所有隊員之後，就可以找馬殊準備練兵（選第一項）。馬殊帶兵到達練習地，突然向全軍下令直接向北方進攻，山齊士和菲歷都大感驚訝。馬殊說就是讓帝國軍也以為他們是練習，疏於防避，殺他一個措手不及。

解放軍向北方關（きたのせきしょ）攻去，這消息令駐守當地的師令官古列菲斯（グリフィス）方寸大失，他一直依賴間諜的情報。古列菲斯一方面命人立即通知卡斯姆這消息，另一方面就出兵想拖延時間，等候援兵。

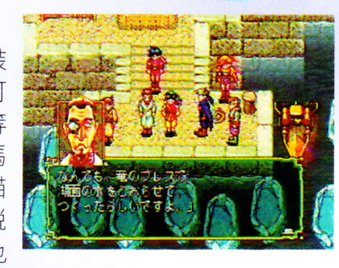
這場攻略戰戰力懸殊，古列菲斯向解放軍表示無取勝可能，所以打算投降，但為免遭下屬非議，請解放軍給他一點時間。馬殊看出這是援兵之計，於是便下令立即進攻。古列菲斯見計劃失敗，也奮起應戰。這場戰鬥只要用一次忍者，看情況選用龍騎士或魔法師，一個回合就可以決勝負。

攻破北方關之後，古列菲斯為了性命提出投降，主角決定不殺他，還游逕他加入解放軍（選第一項），古列菲斯提出要解放軍放過他的部下才肯加入，馬殊答應了他。這個人雖然沒甚麼骨氣，但對下屬卻很關心，所以他的部下都跟他一起加入解放軍。

回到根據地，馬殊建議趁北方關被破的消息未傳出去之前進攻北方，他請利班圖率一支軍隊進攻摩拿比亞城（ドゥーハの砦），堪富利就率另一支軍隊進攻蘭卡砦（ラカンの砦），馬殊相信卡斯姆為了守護北方，一定會派兵支援兩地，他們就趁這個時候潛入卡斯姆所在的摩拿比亞城（モラビア城）救出獲寧和碧多路。馬殊選定了他自己、主角、阿霞、古寧和古列菲斯作固定隊員進行這次任務。信大家都沒有怎樣鍛煉過古寧，所以大家應以只得5個人作戰來計算。



利班圖問馬殊要是遇上支援部隊怎麼辦，因為他們沒可能取勝，馬殊就叫他們一見到帝國的援兵就立即撤軍。菲歷又不明白那樣做他們是沒有時間離開摩拿比亞城的，馬殊就說他也會去找援兵，不過詳情就沒有告訴大家。



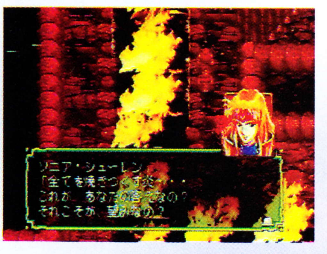
首先，馬殊要古列菲斯假裝捉了馬殊去見卡斯姆，這樣就可以讓扮作古列菲斯部下的主角等人混入城中救人。古列菲斯問馬殊為甚麼那麼相信他，馬殊就瞄準古列菲斯關心部下的性格，說他有甚麼不測古列菲斯的部下也會沒命，古列菲斯只有跟馬殊所說的去做。

摩拿比亞城

當他們一來到摩拿比亞城，就見到帝國果然派兵支援蘭卡砦。他們也如計劃一樣順利進入城中。他們分頭行事，主角去城的頂層救人，馬殊就跟古列菲斯去見卡斯姆。城中大堂有個士兵可以幫主角回復HP（第三項）和儲存進度（第二項），既然敵人強勁，自己實質上只得5人作戰，樓下又有人替角回復，一遇到大量敵人當然選用主角那招「冥府」了。不過，遇上對手是狗的時候，由於牠們的速度比主角高，所以冥府也不太有用，大家帶備些特效藥（とっこう藥）吧。

經過一輪飛簷走壁之後，主角終於救出碧多路和獲寧。雖然大家會到雲遜也被關在牢中，那層樓也有個寶未開，但奈何劇情需要，大家得再登城一次了。

另一方面，卡斯姆見到馬殊，想說服他回來帝國，但馬殊毫不領情，就在這個時候，士兵來報告摩拿比亞城被解放軍重重圍困。卡斯姆以為只要自己的軍隊回來就可以解圍，進知又有士兵來報告他們派出去的援兵受到鄰國佐士頓都市同盟的軍隊伏擊。原來馬殊事前寫了封信給佐士頓都市同盟說帝國要揮軍進攻他們，引對方來幫自己解圍。



卡斯路質問馬殊是不是想將帝國送給都市同盟，馬殊就說現在只是利用一下對方，待解放所有國土之後解放軍就會來取回北方。

這個時候，利班圖、堪富利和主角等人都已來到，馬殊和米路爾希都來說服卡斯姆加入解放軍，糾正變了質的皇帝。終於，卡斯姆接受馬殊的建議加入解放軍。

馬殊叫大家立即離開，以免被都市同盟的人捉去，但還有四件事大家應先做的──1. 救出雲遜令他入解放軍；2. 步行通過北方關，便會結識到兩個新同伴麥斯米利安（ミクシミリアン）和山







賽（**サンチョ**），別小看他們，他們的突擊隊形攻擊力竟然在班圖和主角之上；3. 到利干鎮的旅館找古拉爾夫（**クライブ**）；4. 到卡里卡鎮會見里奧。

成功完成以上事情，主角的同伴應該已達106人。

水上砦

回到根據地，馬殊說明現在只剩下帝國首都的部分，他們在要選擇到底是從哪邊攻入首都，一是從陸進攻由艾恩．薛度（**アイン．ジード**）守衛的古溫巴城塞，另一是從水路進攻由索妮雅守衛的水上砦薩沙蘭札度（**シャサラザード**）。起初大家都認為應該是進攻古溫巴的，因為沒法找到那麼多船來進攻水上砦。不過馬殊說對方一定也這樣想，所以向主角保證一定能在明日造出500艘船來，主角起初半信半疑（第二項），但在馬殊一再保證下，主角也就相信他（選第一項）。



大戰前夕，大家各懷心事。堪富利找馬殊談及當年令馬殊離開帝國的卡里卡屠殺事件，原來當年堪富利在事件之後斬下了當時指揮官的頭，所以被帝國通緝。兩人都不想那種事件再次發生。

阿舷就找卡曼度魯說看他最後一面；古莉奧求阿班保佑她；金巴蓮本想跟大河兩人共醉一晚，但大河就拉着任空一起，任空知道大河一定是怕跟女人單獨一起了；希格斯又激怒了汀格露；菲歷就獨自望着月光，回憶奧迪莎的事；古寧就做了個發財夢；龍間和霍堅兩位老人家就說看到比自己年輕的人先死去總是很難受。

碧多路走到主角的房間，把古利美奧的斧頭交給他，原來他直都收藏這把斧頭作紀念。他說是怕自己一死，便沒有人料理這件遺物。

水上砦攻防戰

翌日，主角來先找馬殊取得他請里奧加盟的介紹信（如果大家事先有見過里奧的話），然後到根據地的大門處，一出去就見到果真泊了500艘冰造的船在湖中，原來馬殊是利用美莉亞的龍史勒殊噴出的凍氣來造船的。有了500艘船，馬殊就等待主角發師號令，不過先別心急（選第一項），先去卡里卡鎮拿馬殊的信找里奧加盟解放軍後，才回來出戰吧（選第二項）。

找到了三個軍師、三個忍者和麥斯米利安的解放軍肯定可以在頭三回合取勝，用完忍者的話，就選突擊好了，相信取勝是完全沒問題的。

大戰結束，他們便要攻入砦去，先儲存進度，再找馬殊，他想用火燒毀這個砦，所以叫主角和碧多路一起去關掉水上砦的水閘，菲歷和堪富利就去追捕帝國的殘兵。

主角沿路往前走，通過一個毫無難度的迷宮後，便見到水閘，不過，水閘前卻有一個巨蚌在阻擋着，它會使用單人直接攻擊和全體雷電魔法攻擊。達到LV53的主角使用一般的程序——先用盡魔法，才用直接攻擊，加上流水之紋章，很容易便收拾了牠。



可是，當主角沿路回去，要離開的時候，索妮雅出現，她質問主角為甚麼要殺害父親泰奧，背叛帝國，主角正想解釋之際，水上砦突然比預定時間提早起火，索妮亞以為這是主角的決定，便立即跟主角開戰。



由於剛跟巨蚌打過，所剩的魔法無幾，所以主要是直接攻擊。編排那些擁有無限使用次數兼無副作用的紋章的人入隊這時便會發揮作用。幸好索妮雅並不茌對付，只要有足夠特效藥便可以了。

打敗索妮雅之後，索妮雅想自尋短見，幸好碧多路及時阻止，大家合力把她帶走。

出到外面，看到一幕難以置信的場面——馬殊給刺傷倒在地上，菲歷就以劍指着山齊士。原來剛才山齊士刺傷了馬殊，並點火想燒死主角，大家這才知道匿藏在解放軍的間諜原來就是山齊士，他一直都崇拜巴巴羅煞，曾經想過誰才是正確，但到最後他還是揀選帝國，舊解放軍巢穴也是他向帝國告密的。本來菲歷想就地處決他，但馬殊阻止了他，說如果這時讓解放軍的士兵知道有內奸，一定會動搖軍心。

最後大戰

眾人回到根據地，主角想見一見索尼雅向她解釋，但卻看見古莉奧正跟她交談（這一幕一定要找到107同伴之後才會發生）。

「來找我有甚麼事？妳也是背叛者。」

「索妮雅大人，我以前經常在泰奧大人的身邊，所以我相當明白索妮亞大人妳的心情，而且，我也知道泰奧大人跟索妮亞大人的關係……」

「無禮！別再說下去了！」

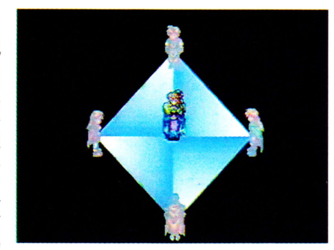
「索妮亞大人……泰奧大人憎恨（主角）嗎？」

「……」

「妳可能會成為（主角）的母親，假如妳憎恨（主角）的話，我是難以忍受的。」

「但是，要我捨棄對帝國和泰奧大人的忠誠這種事……」

「泰奧大人臨終時的表情……是相當安詳的。他一定是在慶幸自己的兒子終於成長起來。這一點希望你能明白。」說罷，古莉奧便離開。



主角再去找索妮雅，希望她能加入解放軍（選第二項）。索妮亞覺得很奇怪，問主角自那麼憎恨，是否真的還要請她加入解放軍。主角肯定他的請求（選第二項），索妮雅便答應加入解放軍，但她的理由是要看看主角死



時的醜態。索妮亞加入後，主角便找齊108個同伴。

回到四樓的大堂，本來龍間叫馬殊要好好休養，但馬殊堅持要指揮軍隊作戰。就在主角決定出戰的時候，魔法師尼古拉多再次出現，向主角說明她跟她姊姊溫迪的關係——原來溫迪所擁有的「門的紋章」是分為「面」和「底」兩種，溫迪是「面」、尼古拉多是「底」，面和底是合而為一的。不過，溫迪為了增強她的力量，她連尼古拉多的底之「門之紋章」也想得到手，因此，尼古拉多就躲在魔法師之島中，張開結界，等待像主角那樣的人出現。為了結束跟帝國間的戰爭，他們萬眾一心，立即出發（選第二項）。

在帝國那邊，尤巴和嘉蘭帶領着10萬大軍出現，這令馬殊大感吃驚。尼古拉多告訴大家那10萬大軍都是她姊姊溫迪藉「門之紋章」呼喚出來的怪物，並想把它們送回原來的世界去，可是她的魔力不及溫迪，本來主角想借他的「詛咒紋章」的力量給她（選第一項），但為尼古拉多禁止了。這個時候約書亞趕來，以他的「龍之紋章」的力量幫助尼古拉多，終於令帝國的軍力回到20000人的水平。不過，尤巴還是不肯罷休，想跟解放軍決勝負。

就像水上砦一時一樣，軍容齊整的解放軍以忍者、龍騎士、軍師、突擊這種組合，幾乎不損一兵一卒便可以取勝。

尤巴見大勢已去，便逃走了。此時矮人、戰士之村和半藏帶領的忍者也都到來支援，於是主角便衝進帝都古利文斯他去。

霸王之死

主角選了隊員之後便準備衝進去，馬殊在主角臨行前提醒他巴巴羅煞是個強敵，一定要小心，但馬殊的身體狀況已愈來愈差。

主角衝進帝都，意想不到的是道具店和防具店都有開門營業，而且防具店的產品都是最新的，一定要購買。進入皇宮之前，可先回根據地裝備好有用的旋風之紋章、大地之紋章、烈火之紋章和流水之紋章。春雷之紋章是最不好用的，可以不要。

當大家來到皇宮門前，艾恩．蒔度出來阻擋着，主角唯有跟他一戰。由於在交戰後可以回根據地補充，所以大家儘管使出最上段的魔法吧。

打敗艾恩之後，衝入皇宮中，主角沿途會遇上不少固定的敵人，這是減低難度的做法，因為固定敵人被消滅之後便不會再有敵人出現，等如少了敵人，所以假如隊員還未到LV60，又或傷藥和流水之紋章也用得七七八八的話，就可以在SAVE點之後截返根據地補充。

主角他們上到最頂層的空中庭園，巴巴羅煞早已在等着他們。「解放軍的領袖，你終於來到這裏了。你看吧，這個庭園……是個花朵盛開的美麗地方，亦是我剩下的最後領土。我要保護這個帝國，用這雙手保護這片帝國最後的領土！」巴巴羅煞拔出他的龍王劍：「我的龍王劍啊，給我力量！」

巴巴羅煞藉龍王劍和霸王之紋章的力量變成一頭大得可怕的（大到HOLD機的）三頭金龍。這頭金龍常用的集體攻擊魔法有火炎砲和雷電，可扣除近200HP；個人攻擊魔法就有一個把人吹上半空的土系魔法。另外它又會有復活能力的回復魔法，幸好復活後的頭HP不太高。攻擊的方法是平均攻擊三個頭，因為只要有一個頭剩下它也會使出回復魔法的。假如你發覺魔法攻擊對它造成的損傷低過190的話，就不如選直接攻擊好了。不要浪費流水之紋章，只有一個人被攻擊的話用特效藥好了。旋風之紋章不要一開始就用到LV4的「光輝之風」，因為這魔法可抽取對手的HP來補充自己的HP，隊員沒有損傷的話便顯得浪費。

只要有耐性，就可以消滅三頭金龍。巴巴羅煞被打敗之後，帝國五將軍都到來勸他不要被妖女溫迪所迷惑。這時溫迪出現，質問巴巴羅煞為甚麼會被打敗。卡斯姆指責溫迪侮辱皇帝，溫迪立即使用魔法打倒他。接着她想強行動手搶主角的「詛咒紋章」，詛咒紋章立即發動，奧迪莎、迪多、古利美奧和泰奧的靈魂出，排斥了溫迪。

「為、為甚麼啊？詛咒紋章。」溫迪不能接受失敗：「為甚麼你要拒絕我？操縱生死、盜取靈魂的邪惡的你，詛咒紋章啊，對你來說，我不是跟你更合襯嗎？我們一起向這個被詛咒的世界報復吧！連你也拒絕我嗎？詛咒紋章！這個世上最邪惡的紋章啊！連你也不想接受我嗎！」

「夠了，停止吧，溫迪。」巴巴羅煞制止她。

「你想做甚麼啊！你還不是倚靠我的魔力！」

「沒用的，溫迪。我所擁有的龍王劍和『霸王之紋章』是不會接受任何魔力的。」

「但、但是，你不是靠古代暗力量……」

「那也只不過是騙妳的。」巴巴羅煞帶溫迪行去欄邊。

「你、你想怎樣啊？巴巴羅煞。」

「我愛妳。」

「你說謊。你所愛的只是留在我裏面的古蘭的蒂亞面影啊！」

「妳錯了。我好想令妳眼裏的那份不被人接受的痛苦悲哀消失。我愛妳，但是我做錯了。那是我犯的唯一錯誤，而且也是不可饒恕的。」

「不要啊，請你不要那樣，巴巴羅煞。」

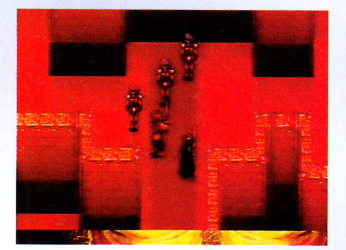
「我因為自己的過失而失去了我的帝國。（主角），你最後又會令這裏變成一個怎樣的國家呢……永別了」說罷，他便和溫迪一同跳下去……

這時皇宮震動起來，似快要倒下。四位將軍都不願離去，主角唯有先行離開。在逃中，他們遇到不少追兵，碧多路為了讓主角離開而獨自阻擋敵人（選第一項）。後來菲歷替主角擋了一箭冷箭，他也叫主角先行離開（選第二項）。戰爭過後，他們都下落不明。

歡呼聲到處響起，戰爭終於結束，但馬殊在這個時候留下一段遺言「就算有任何理由，我認為殺害人命始終是不對的。」，然後便與世長辭。解放軍集合了舊帝國的力量建立了多蘭共和國，利班圖出任了第一代大總統，主角辭退了大總統的職位，離開了大家，而其他各人就返回自己的地方展開新生活。

THE END













同伴表・2

龍間（リュウカン）
職業：藥師
結盟地：索尼艾魯監獄
結盟條件：把他從監獄救出來



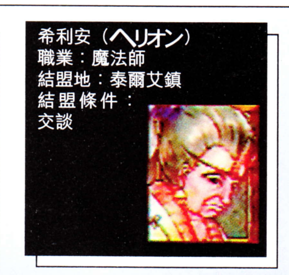
昆西（クインシー）
職業：獵人
結盟地：嘉蘭關
結盟條件：跟80人以上結盟；交談



卡爾（カイ）
職業：老戰士
結盟地：嘉蘭關
結盟條件：交談



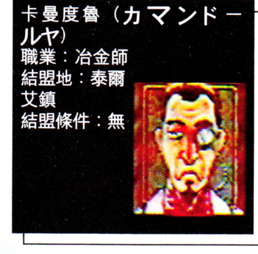
希利安（ヘリオン）
職業：魔法師
結盟地：泰爾艾鎮
結盟條件：交談



艾根（エイケイ）
職業：力士
結盟地：泰爾艾鎮
結盟條件：主角達LV.40；交談



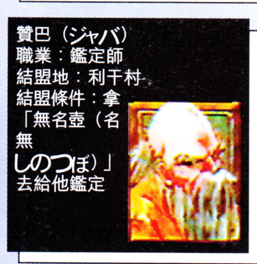
卡曼度魯（カマンドールヤ）
職業：冶金師
結盟地：泰爾艾鎮
結盟條件：無



阿舷（ゲン）
職業：造船工匠
結盟地：泰爾艾鎮
結盟條件：無



贊巴（ジャバ）
職業：鑑定師
結盟地：利干村
結盟條件：拿「無名壺（名無しのつぼ）」去給他鑑定



洛蒂（ロッテ）
職業：魔法師
結盟地：利干村
結盟條件：替她到卡古鎮捉貓



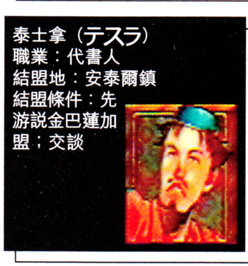
古洛（クロン）
職業：門童
結盟地：安泰爾鎮
結盟條件：打敗米路爾希；交談



金巴蓮（キンバリー）
職業：偽造印鑑師
結盟地：安泰爾鎮
結盟條件：帶同馬殊的介紹信；交談



泰士拿（テスラ）
職業：代書人
結盟地：安泰爾鎮
結盟條件：先游說金巴蓮加盟；交談



米娜（ミーナ）
職業：跳舞
結盟地：安泰爾鎮酒吧
結盟條件：跟換上舞鞋跟她跳舞



艾絲米娜露達（エスメラルド）
身份：貴族
結盟地：安泰爾鎮族館二樓
結盟條件：把在索尼艾魯監獄中得到的蛋白石送給她



查普曼（タップマン）
職業：防具店老闆
結盟地：安泰爾鎮
結盟條件：交談



珍（ジーン）
職業：紋章師
結盟地：安泰爾鎮
結盟條件：交談



依華羅夫（イワノフ）
職業：畫家
結盟地：史嘉尼特西亞城
結盟條件：打敗米路爾希之後交談



米露爾希（ミルイヒ）
職業：帝國五將軍之一
結盟地：史嘉尼特西亞城
結盟條件：不殺他



卡斯奧斯（カシオス）
職業：詠唱詩人
結盟地：史嘉尼特西亞城
結盟條件：不殺死米路爾希，讓他加入解放軍，編排他入隊；交談



阿霞（カスミ）
職業：忍者
結盟地：解放軍根據地
結盟條件：無



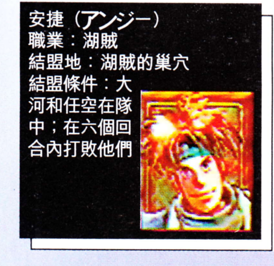
阿倫（アレン）
職業：泰奧的部下
結盟地：戰場
結盟條件：打敗泰奧



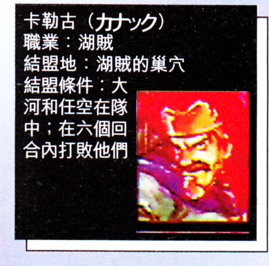
昆士路（グレンシール）
職業：泰奧的部下
結盟地：戰場
結盟條件：打敗泰奧



安捷（アンジー）
職業：湖賊
結盟地：湖賊的巢穴
結盟條件：大河和任空在隊中；在六個回合內打敗他們



卡勒古（カナック）
職業：湖賊
結盟地：湖賊的巢穴
結盟條件：大河和任空在隊中；在六個回合內打敗他們



里安納度（レオナルド）
職業：湖賊
結盟地：湖賊的巢穴
結盟條件：大河和任空在隊中；在六個回合內打敗他們



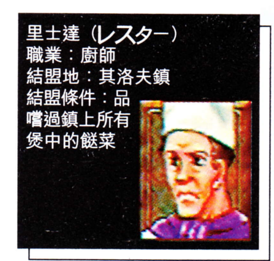
昆·唐（クン·トー）
職業：船務商人
結盟地：其洛夫鎮
結盟條件：無



仙娜（セイラ）
職業：洗衣女工
結盟地：其洛夫鎮
結盟條件：替她找到肥皂

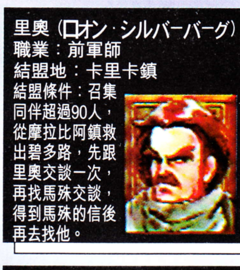


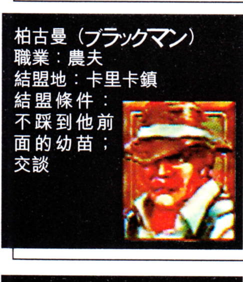

美洛迪（メロデイ）
職業：不詳
結盟地：其洛夫鎮
結盟條件：
把從卡里卡鎮得來的「音之紋章」送給她


里士達（レスター）
職業：廚師
結盟地：其洛夫鎮
結盟條件：品嚐過鎮上所有煲中的餸菜

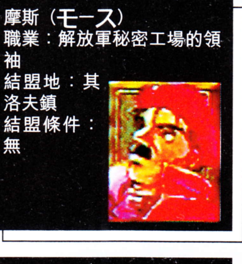

佐治（ジョルジュ）
職業：無業遊民
結盟地：其洛夫鎮
結盟條件：
打破「連鎖神經衰弱」任何一個級數的紀錄


路比（ルビィ）
身份：妖精
結盟地：獸人村
結盟條件：帶同LV達40的基路基斯跟他交談


里奧（ロオン·シルバーバーグ）
職業：前軍師
結盟地：卡里卡鎮
結盟條件：召集同伴超過90人，從摩拉比阿鎮救出碧多路，先跟里奧交談一次，再找馬殊交談，得到馬殊的信後再去找他。

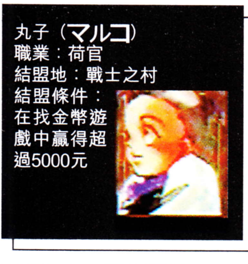

柏古曼（ブラックマン）
職業：農夫
結盟地：卡里卡鎮
結盟條件：
不踩到他前面的幼苗；交談

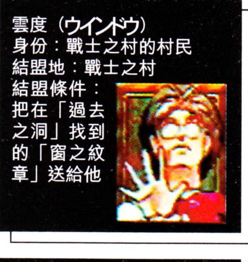

羅蓮·貝路（ロニー·ベル）
職業：解放軍秘密工場的成員
結盟地：其洛夫鎮
結盟條件：無

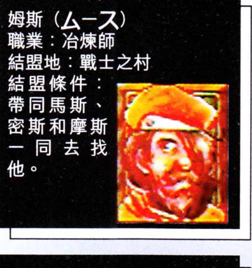

摩斯（モース）
職業：解放軍秘密工場的領袖
結盟地：其洛夫鎮
結盟條件：
無

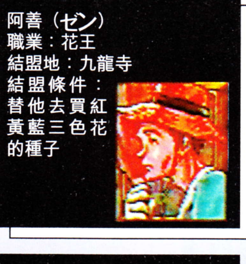

希格斯（ヒックス）
身份：戰士之村的村民
結盟地：尼古洛多的城堡
結盟條件：
無

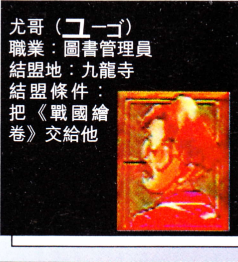

汀格露（テンガアール）
身份：戰士之村村長的女兒
結盟地：尼古洛多的城堡
結盟條件：
無


丸子（マルコ）
職業：荷官
結盟地：戰士之村
結盟條件：
在找金幣遊戲中贏得超過5000元


雲度（ウインドウ）
身份：戰士之村的村民
結盟地：戰士之村
結盟條件：
把在「過去之洞」找到的「窗之紋章」送給他


姆斯（ムース）
職業：治煉師
結盟地：戰士之村
結盟條件：
帶同馬斯、密斯和摩斯一同去找他。

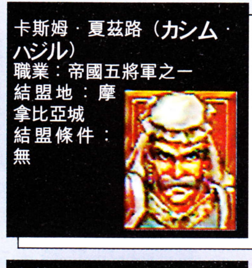

阿善（ゼン）
職業：花王
結盟地：九龍寺
結盟條件：
替他去買紅黃藍三色花的種子


尤哥（ユーゴ）
職業：圖書管理員
結盟地：九龍寺
結盟條件：
把《戰國繪卷》交給他


摩根（モーガン）
職業：隱士
結盟地：九龍寺
結盟條件：
交談


霍堅（フッケン）
職業：九龍寺住持
結盟地：九龍寺
結盟條件：
無


古洛維里（クロウリー）
職業：魔法師
結盟地：過去之洞
結盟條件：
解放軍的結盟人數達90人以上


卡斯姆·夏茲路（カシム·ハジル）
職業：帝國五將軍之一
結盟地：摩拿比亞城
結盟條件：
無

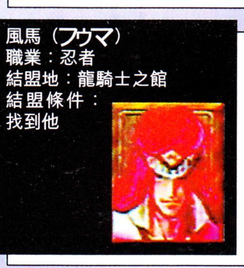

索妮雅·修寧（ソニア·シューレン）
職業：帝國五將軍之一
結盟地：根據地
結盟條件：
捉住她之後到監牢去找她傾談


約書亞（ヨシュア）
身份：龍洞騎士團領袖
結盟地：龍騎士之館
結盟條件：
替他救醒所有龍


雲遜·多·布魯（ヴィンサン·ド·ブール）
身份：帝國貴族
結盟地：摩拿比亞城
結盟條件：
把他從摩拿比亞城的獄牢救出


美莉亞（ミリア）
身份：龍洞騎士團副團長
結盟地：龍洞
結盟條件：
無


布茲（フッツ）
身份：龍騎士
結盟地：龍騎士之館
結盟條件：
無

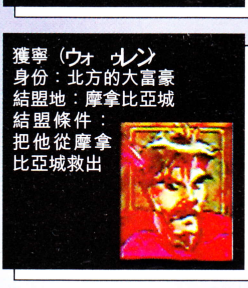

風馬（フウマ）
職業：忍者
結盟地：龍騎士之館
結盟條件：
找到他

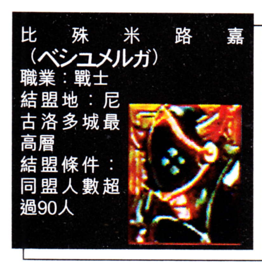

古洛爾茲（クロイツ）
身份：堪富利的舊對手
結盟地：龍騎士之館
結盟條件：
交談


桀爾基（キルケ）
職業：劊子手
結盟地：羅里曼要塞
結盟條件：
結束尼古洛多事件後到羅里曼要塞；交談（兩次都選第一項）


米斯（メース）
職業：治煉師
結盟地：斯古谷
結盟條件：
同伴超過90人；同時把馬斯、密斯、姆斯和摩斯編入隊中找他

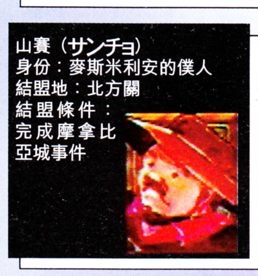

達嘉圖（タガート）
職業：獲寧的僕人
結盟地：根據地
結盟條件：
無

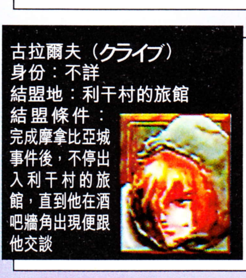

獲寧（ウォ ルレン）
身份：北方的大富豪
結盟地：摩拿比亞城
結盟條件：
把他從摩拿比亞城救出


比殊米路嘉（ベシュメルガ）
職業：戰士
結盟地：尼古洛多城最高層
結盟條件：
同盟人數超過90人


古列菲斯（グリフィス）
身份：北方城砦司令官
結盟地：北方關
結盟條件：
不殺他


麥斯米利安（ミクシミリアン）
身份：不詳
結盟地：北方關
結盟條件：
完成摩拿比亞城事件


山賽（サンチョ）
身份：麥斯米利安的僕人
結盟地：北方關
結盟條件：
完成摩拿比亞城事件


古拉爾夫（クライブ）
身份：不詳
結盟地：利干村的旅館
結盟條件：
完成摩拿比亞城事件後，不停出入利干村的旅館，直到他在酒吧牆角出現便跟他交談



真·女神轉生 ～惡魔召喚師～

BY：FUKUDA



FILE 0 死亡

我是一名標準的電腦迷。今天，速遞公司送來了一套接駁「DDS-NET」這個網絡的軟件，我急不及待把它安裝在硬碟裡。我非常緊張，望著螢光幕上閃爍著的浮標，一下一下地亮著，直到視窗系統啟動。

「請你輸入姓名、地址、職業……」我依照指示一步步地去做，心情愈來愈緊張，差點連手心也流出汗來。

就在接通網絡一瞬間，老媽大聲地嚷起來。

「福田！你的電話！」我連忙跑下樓梯到大廳去接電話，原來是我的……好朋友，秦野久美子打來的。

「在臨海公園那裡的咖啡室等，不要遲到呀。」

每當我聽到這甜美的聲音，真的頓覺精神百倍。回房把電腦LOG OUT後，我便慢跑到臨海公園地區。臨出門前，父母竟問道：「你去拍拖嗎？早點回家啊。」唉……真氣人！我也希望是呢……。

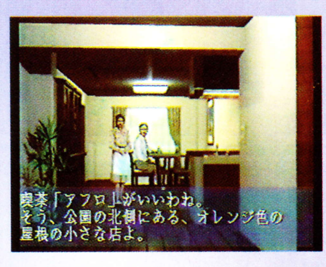
在這一刻，我怎樣也估不到後來竟會遇上「那件事」，一件令我一生完全改變過來的事！我從來沒想過久美子去借那本書會令我碰上這種「狀況」！

還有，那個神秘的人，身份真是一個謎。為什麼我會被捲入這件可怕的事呢？真令人感到懊惱、無助。

「是你借了那本書嗎？」死神朝著我方行過來。我不斷地跑，不斷地逃，可是彷彿掉進一個迷宮一樣，怎樣也逃不掉。

「去吧！」

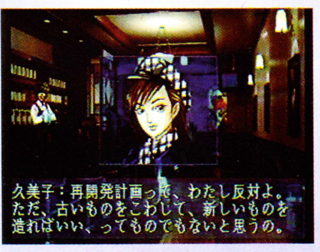
不一會，我感到身處一個飄逸的世界。一個怪人對我説了一堆奇怪的説話，更令我感到無奈，難道我就此便死去？這不關我的事呀！WHY ME？



和朝日區的街坊及兼職同僚閒談幾句後，福田便離開朝日區。

輸入姓名地址等資料後，便正式開始進入遊戲。福田（遊戲主角）接到了「女友」秦野久美子的電話，相約好到位於臨海公園裡的咖啡室等。





福田不久便到達了咖啡室，可是久美子卻遲到。從新聞報告得知平崎市議會將會改建這個歷史的舊區，久美子非常不滿，她説應該好好保護這些歷史陳蹟。及後，二人便一起往圖書館去找尋她將要做的報告有關資料。

二人在圖書館的內部書架找到一本名為「日本古代文明論」的書。當她準備在借書處借出，卻發現忘了帶圖書証，福田於是便借出自己的圖書証幫她借書。接着，久美子説要先回大學去。



她所讀的學校是位於笠置山的「北山大學」，由於是假期關係，因此正門是被鎖上的，所以二人便從後門進入學校。在後門久美子對福田説叫他去取演唱會入場券，位置是在矢來區的矢東大廈，即是在矢來區商店街入口旁的大廈。她叫福田取票後便回咖啡室等。



福田到達矢來區的矢東大廈，在入口附近的大堂發現了幾隻怪獸。「……？」此時一名神秘男子忽然出現，以強勁魔法將怪物們殺死。他告訴福田這棟大廈已經被異界化了，不想死的話便趕快離去，可是福田應承了久美子要取入場券，於是便跟著那男子行。到達頂樓，二人看見了一名外貌醜陋的「男子」貴志（**タカシ**）。那謎之男正想收拾他，





只見貴志先召喚出四隻妖物，可是不消一會，便被那謎之男全部消滅，貴志跟著便逃掉。



回到最底層，福田看見一女子叫著「匡司」，原來她就是那名謎之男「葛葉匡司」的同伴麗玲船（**レイ・レイホゥ**）。她對主角説負責門票的人都嚇得跑掉了，主角唯有先回咖啡室找久美子會合。

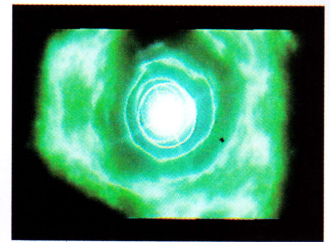


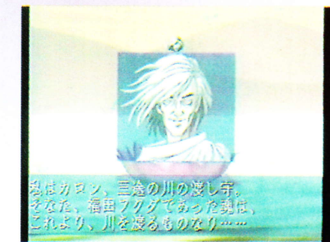
福田回到臨海公園的咖啡室，從TV新聞看到那謎之男——葛葉匡司的死訊，感到非常突然。老板説久美子曾來電，叫福田將門票直接拿去其位於雲雀之丘的家。

他一出咖啡室，在公園入口附近的地盤碰到一名怪模怪樣的神父史杜（**シド**）。他強行把福田拉入地盤內，向其索取從圖書館借出的「日本古代文明論」，可是書現在卻在久美子手裡。他不斷在迷宮般的地盤裡逃跑，不過怎樣也找不到出路，最終被史杜擊倒昏下……



福田此時眼前出現了很多奇怪的映像，一會兒後來到一條河，從一名叫做卡農（**カロン**）的「人」得知原來這條就是死者通往地府的必經之道——三途川。正當他想送福田的靈魂走時，發覺不能做到，唯有先將主角送到一個人的驅體上。





當他一張眼睛，發現自己身處在急症室裡。

「屍……屍變呀！」

福田的「死而復生」嚇得醫生護士跑掉。此時，麗玲船進來對着福田説「匡司」，才曉得自己上了葛葉的身。為免引起騷動，福田只好先跟她回辦公室去。

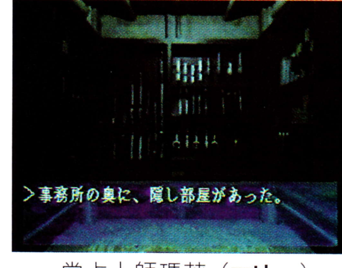


FILE 1 惡魔召喚師

為什麼呢？為什麼我會上了葛葉匡司的身呢？麗玲船把「他」的過往經歷簡單地講述過我聽，原來我是一個偵探啊，應説是一個惡魔召喚師，一個以惡魔為敵為友的專家。在商店街遇上了丸瀨不動產、SELF DEFENCE及金王屋等傢伙。他們都是在背後協助「我」的人。那個業魔殿「吸血鬼」的機關真詭秘，令到我目不暇給；而占卜師又是一個擁有異能的大嬸，她還讓我大開眼界……。

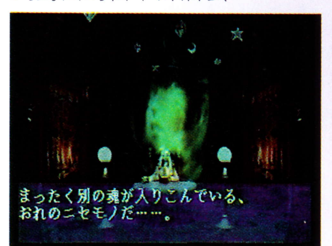
占卜師瑪莉告訴我有新CASE要去做，我究竟幹得來嗎？如果此時麗玲船能幫我一把便好了。

不知那圖書館裡有什麼正在等著我呢？

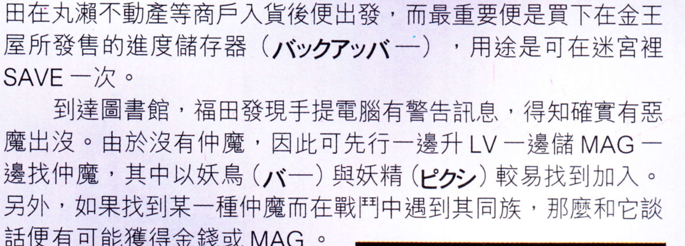


福田剛步進位於矢來銀座的「偵探事務所」，麗玲船便叫他一定要到CLOVER GYM及占卜師那裡去，另外一定要取得藏在辦公室深處的武器庫裡的裝備，以免再被殺死一次，拿完武器和防具後，他便到對面的占卜師店去。

當占卜師瑪莉（**マリー**）一見到福田無恙便感到放心，就在此時葛葉的靈魂出現，懇請福田不要損壞其軀體，否則他便不能重生。他接著叫福田到業魔殿去取手提電腦。



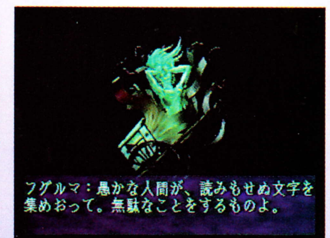
在業魔殿，域圖（**ヴィクトル**）把手提電腦交給福田，並且告訴他有關惡魔合體的事。福田決定先去找幾隻惡魔回來合體。

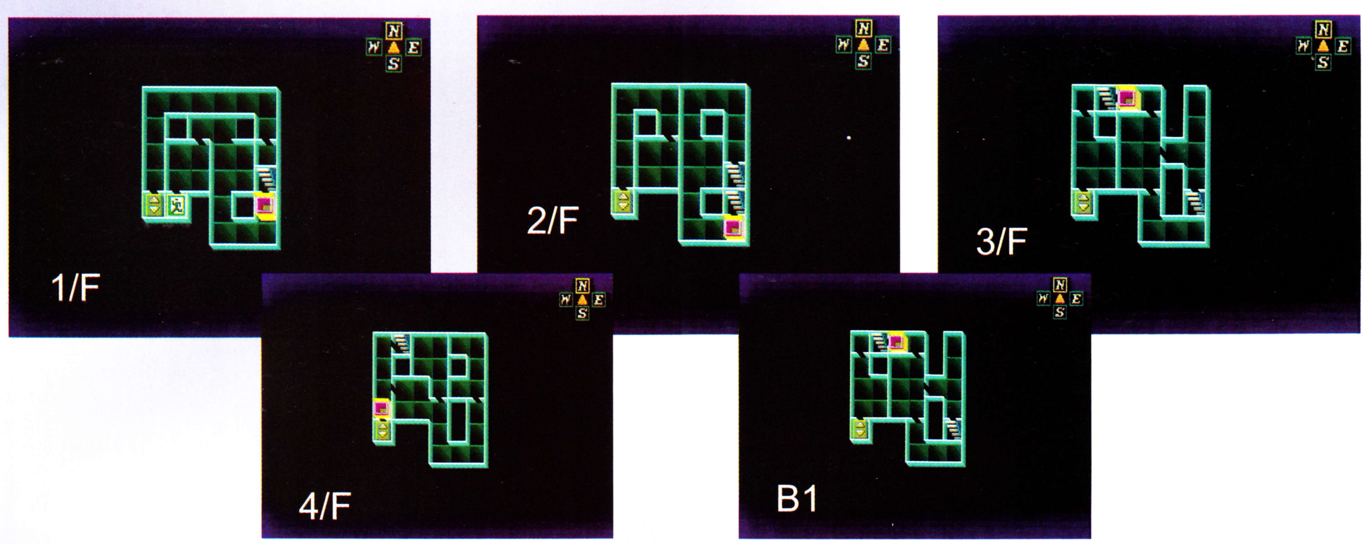


回到偵探事務所，占卜師瑪莉對福田説有案件做，事發現場是位於臨海公司的圖書館，是一件十分容易解決的幽靈事件。福田在丸瀨不動產等商戶入貨後便出發，而最重要便是買下在金王屋所發售的進度儲存器（**バックアッパー**），用途是可在迷宮裡SAVE一次。

到達圖書館，福田發現手提電腦有警告訊息，得知確實有惡魔出沒。由於沒有仲魔，因此可先行一邊升LV一邊儲MAG一邊找仲魔，其中以妖鳥（**バー**）與妖精（**ピクシ**）較易找到加入。另外，如果找到某一種仲魔而在戰鬥中遇到其同族，那麼和它談話便有可能獲得金錢或MAG。

當取得足夠LV及仲魔後，便可從4F的升降機到達B1，在最深處找到目富古瑪（フグルマ）。只要當心其火炎魔法便能輕鬆取勝。解決它後，福田發現此處的異界已經解除。





FLIE 2 爆發

我完成了首次的案件，原來是這樣的一回事。麗問我想她召喚什麼神來幫忙，真有點為難呢。到今時今日也不曾想過自己會是一個D.S.。雖然已經抓到不少仲魔加盟，可是我仍不能在業魔殿做出超越自己實力的惡魔，可能是我不能駕御它們罷了。我和麗將要到吾妻教授處去，不知久美子現在怎樣呢……？無論怎樣，我也猜不到竟會在那裡再遇上「他」！



福田完成首項任務後，便返回矢來銀座去找占卜師瑪莉，向她取得酬勞五萬日圓。接著回到偵探事務所，此時麗玲船告訴福田原來自矢東大廈事件後，便去過找吾妻教授，她叫福田去做其保鏢。在出發前，麗建議先到笠置山去取得「神降」的力量，以令她能施展魔法。麗玲船入隊後，二人整頓過裝備便往笠置山去。



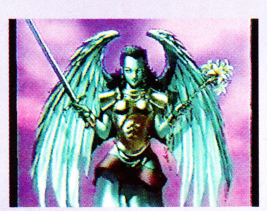
在笠置山，二人在山道裡找到一塊充滿龍脈之氣的岩石，麗問福田想她學那種神靈的魔法。

1. 女神　亞瑪迪拉斯（アマテラス）



她屬於攻擊魔法類型，習得後便懂得AGI（火炎術）及BUFU（冰結術）。

2. 大天使　加普利奧（ガブリエル）



她屬於補助攻擊魔法類型，習得後便懂得DIA（回復）及RAKU KAJA（全體防守力上昇）。

3. 地母神　伊舒達露（イシュダル）

她屬於回復魔法類型，習得後便懂得DIA及ME · DIA（全體回復）。

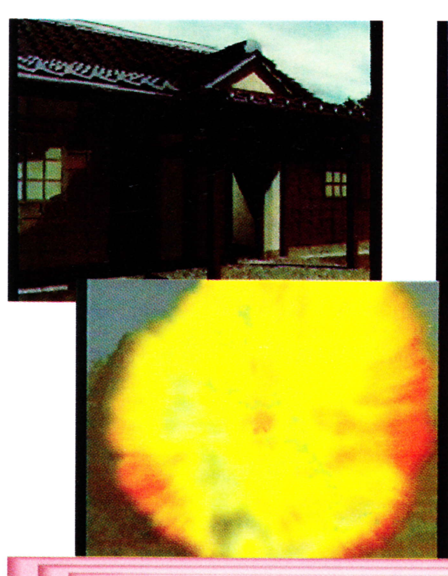
福田衡量過整體作戰能力後，便決定叫麗召喚地母神伊舒達露。儀式完結後，他們便出發到朝日區吾妻教授處去。



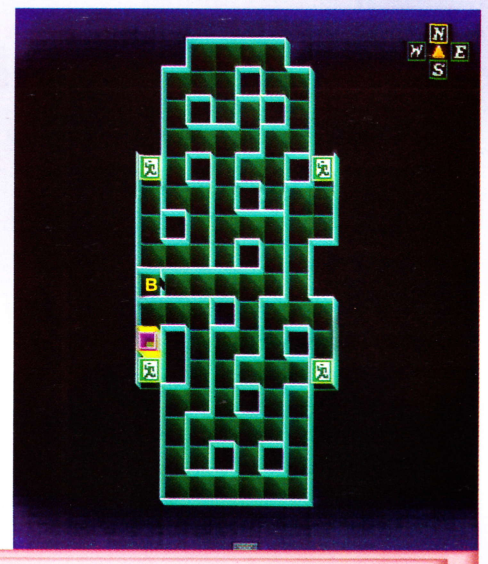
正當二人到達朝日區吾妻教授家附近時，忽然察覺到已身處異界。這兒的惡魔較為強勁，故此可先提升LV及儲足夠的MAG。留意這裡部份地面是毒沼地或是損傷地，若果中毒便要以道具或魔法解毒。在迷宮中央近左找到吾妻教授之家，而在這裡二人又再碰見那個曾經被葛葉打敗其手下的貴志。它說這異界是由史杜所造，接著便召來五隻魔物向福田進攻。它們會使用各式各樣的魔法，故此要先使用（ちんかいふ）和（ファイナルガード）來預防。



打了一會，貴志突然喝停其手下，然後一起逃走。正當福田想追出去時，突然屋子產生大量爆炸，夷為平地。後來一名叫百地英雄的警部到達，認為此爆炸事件是他所做的，因此將福田拘捕，帶回位於中央區的警察局去。



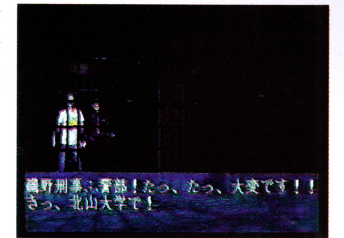




FILE 3 軍魂

是否「黑狗得食，白狗當災」？為何我會被捕的？那個貴志已經逃之夭夭，這樣連累了我，真是……。
沒有法子吧！唯有先待在囚室等等。時間一秒一秒過去，很快便一小時，突然聽到警察說「北山大學有異狀」，難道這又是貴志所做的好事？
不知是否責任感關係，毫不考慮便答應了瑪莉的案件。先去調查吧。
這次又會對付怎樣的惡魔呢？
竟然是「軍魂」……

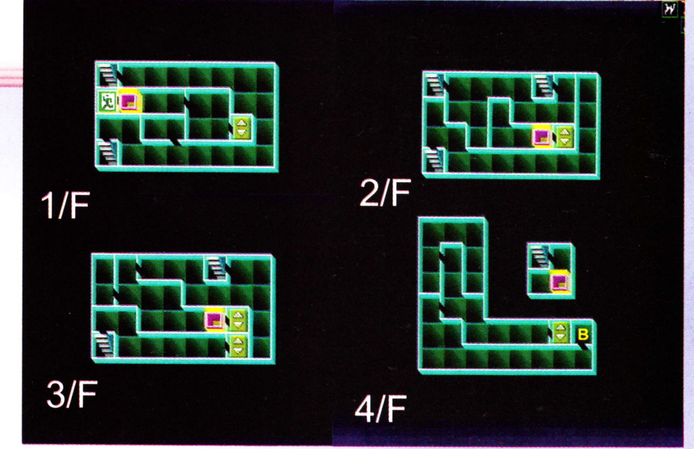
在警察局的囚室等了一會後，福田聽到百地英雄的下屬告訴他「北山大學有異變」，他聽後便急急離去。





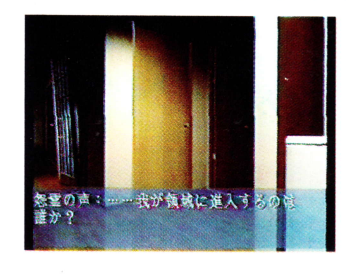
不一會有人來擔保福田，原來是占卜師瑪莉，她對福田說在朝日區的加沙乾大廈(カーサ乾)有案件，他毫不考慮便答應了。後來他在局外碰回麗玲船，她知道福田不去北山大學而接了案件感到非常氣憤。無論如何，現在怎樣也要去辦案。請先回矢來銀座商店區去買新出的武器和防具，特別是那些能對槍械攻擊有預防能力的防具一定要買，如果無錢便先儲MAG吧，否則以這種狀態去打頭目便死先。

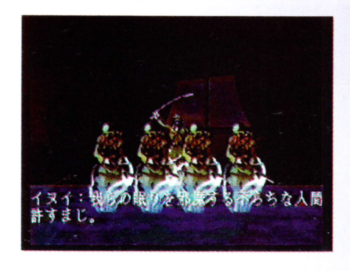
到了加沙乾大廈，經過繁複的迷宮後，在4F最深處找到肇事者——在一扇紅色的門內出現了一把怨靈的聲音：「是誰人闖入了我的領域？」福田眼前出現了五個二次大戰時代的日本軍人。「上！」為首的隊長與其「乾小隊」向二人發動攻勢。他們全都能使用槍擊技，而且更能使用打一排的HAPPY-TRIGGER，因此應該把全部仲魔收起，否則你有多多同伴都唔夠死。只要有充足的裝備和LV，便能將五人打敗。



打敗眾怨靈後，二人便回矢來銀座去找占卜師瑪莉，取得五萬日圓酬勞。整理仲魔後，便往北山大學進發。











FILE 4　造魔

真難纏！想不到那班軍人亡靈竟然是那麼頑強，累我浪費了大半天的時間。不過，這也許是一個好機會讓我去一展身手，充分發揮我作為一個「惡魔召喚師」所應當的工作──召喚仲魔及惡魔退治。

完成手頭上的案件，那麼是時侯去北山大學，瞧瞧究竟發生了甚麼事，可令到這個惹人討厭的百地英雄如此慌張。

我帶着好奇的心態和麗鈴船二人到位於笠置山，久美子所就讀的北山大學。一直以來，無論從街坊、朋友甚至在校內活動的人，都可聽到有關日本古代文明學權威吾妻教授的傳聞。有人説他現正籌劃着一些和神魔有關的活動；又有人説他在校內正密謀製造一種恐怖生物……

在魔氣盛逸的教學大樓內，令人窒息的壓迫感使我舉步為艱。背包載着帶來的高價彈藥已被用得七七八八，而解除金鑄術及劇毒的道具亦只剩下幾個，我唯有小心翼翼地前進，儘可能避開那些凶悍的妖獸。

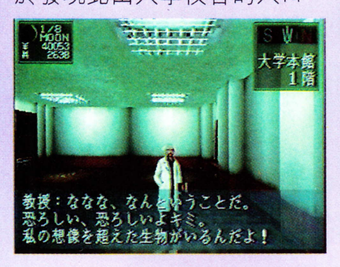
終於行到最頂一層，發現這　的異界竟然是「他」所做的……

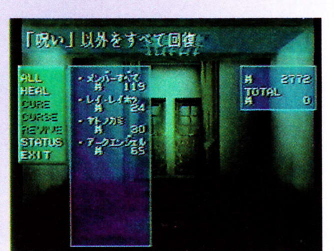
我從另一通道到達一樓的另一邊，找到了一間研究室。在　面經過一場處於劣勢的激戰後，取得寶物「謎之人形」，一種聽説用來製造「造魔」的必需品。不知這「造魔」將來會成長到何等階段呢？





福田完成了占卜師瑪莉委托的案件後，便立即與麗玲船往笠置山的北山大學。在學校正門，由於百地英雄與部下正在調查，因此便決定從後門偷偷進入。經過構造複雜的庭園迷宮，二人終於發現北山大學校舍的入口。



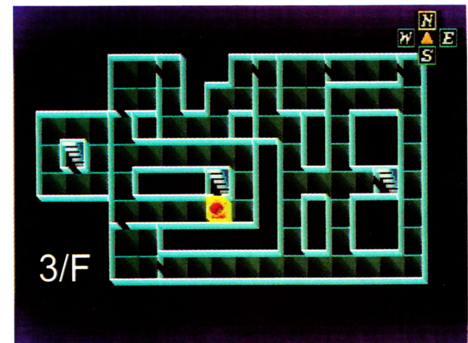


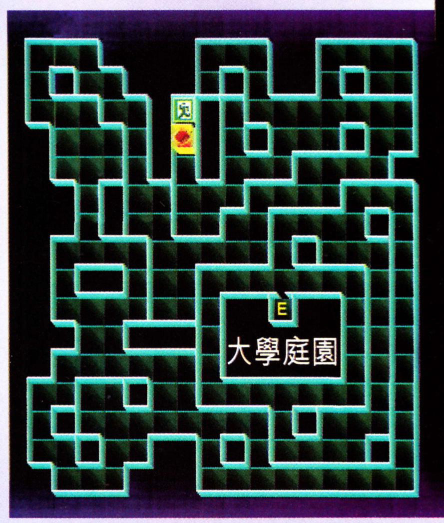
進入校舍後，福田在對着入口的房間發現了回復點，於是便利用此設施來提升等級。在四處移動時，逃走中的教職員告之「這　有很多怪物出沒」。（唔駛你講都知啦！）

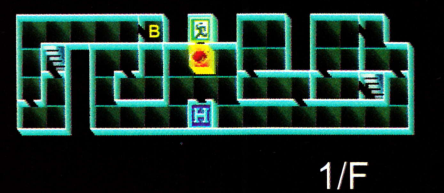


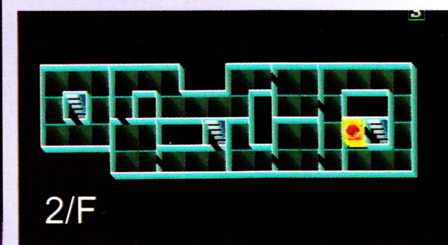


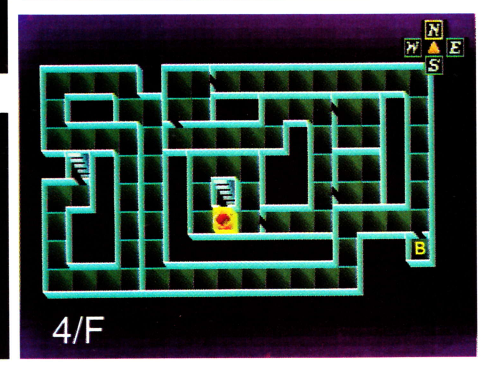
4F左邊的樓梯是通往1F另一區域的唯一通道。福田在位於1F這邊的研究室找到舒里露博士（Dr.　スリル）。她剛製成了一隻惡魔，於是便以福田眾為實驗品，幾經辛苦才打敗了它；最後博士把製造「造魔」的必需品──謎之人形送給他們。









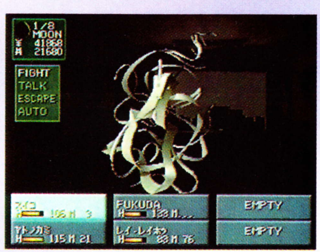


回到4F的研究室，二人找到了今次事件的元兇——邪惡神父史杜。它二話不說便向福田攻擊，經過十多回合的激戰後，它突然發難想向「葛葉匡司」施咒，令他再死一次。可是由於福田已上了葛葉身，因此沒有被它



轟出體外。史杜非常挓異，唯有先召出妖魔（シキオウジ）掩護它走。

這隻妖怪非常厲害，不知消耗了多少MP才能打敗它。最後，北山大學的異界便會自動消失。



SS版原創合體術：劍之合體

「女神」系列是以惡魔合體著名的遊戲，從舊版中的邪教之館到今集的業魔殿，都保留了這個系統。今次除了惡魔合體外，還增加了幾個為SATURN版本而原創的特別合成法。在



遊戲初盤，只要拾到某把劍，便能往業魔殿去進行「劍之合體」。

「劍之合體」，顧名思義是指將兩把劍或者將一把劍與惡魔，進行合體過程，繼而造出另一把劍的合成法。下表是幾種基本的劍合成法則：

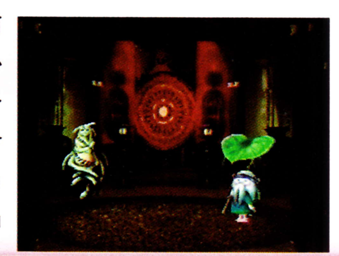


無名劍（1.）	＋	任何惡魔	＝	七星劍（2.）
七星劍	＋	中立惡魔（NEUTRAL）	＝	伽羅龍王短刀（3.）
七星劍	＋	暗黑惡魔（DARK）	＝	釋加刀（4.）
伽羅龍王短刀	＋	暗黑惡魔（DARK）	＝	釋加刀
獵頭魔刀（5.）	＋	暗黑惡魔（DARK）	＝	釋加刀

1. むめいのかたな
2. しちせいけん
3. くりからのこだち
4. じゃかとう
5. くびかりマンダウ

SS版原創合體術：造魔合體

今集「女神」除了劍合體法外，還新設了一項原創的造魔合體法。當玩者取得在北山大學的謎之人形後，只要返回業魔殿，便能進行造魔合體。首先，玩者是需要自行輸入那隻很像羅茲威爾外星人的造魔的名字；合成過程完結後，玩者會發現這造魔的基本能力值，比起其他在隊的仲



魔低得多。



要提升造魔的強度，必須將它和別的惡魔進行合體，完成後這造魔便學會了那惡魔所擁有的能力（魔法與特殊攻擊），並且在某程度上會增加了基本能力值。經過若干次的合體後，當這造魔的等級提升至指定的水平，它便會進行突然變化，其容貌亦會因此而改變。

特殊惡魔合體法則

（1）同種族合體

今集「女神」容許同一種族的惡魔進行合體，基本條件是必須要有三隻同族的惡魔，經過合體過程就能產生出一隻同級的特殊惡魔「精靈」。

惡魔種族A ↘
惡魔種族A → 合體 → 精靈
惡魔種族A ↗

（2）精靈合體之一

假如進行惡魔與精靈的合體，便會產生出比原本惡魔較高級或較低級的同族惡魔。另外，今集是容許一隻惡魔與兩隻精靈合體的。

惡魔種族A ↘
精靈 ↗ 合體 →較高級或較低級的惡魔種族A

(3) 精靈合體之二

當精靈們進行合體，便會產生出SS版原創的新種族「御靈」。

精靈 ↘
　　　合體 ⟶ 御靈
精靈 ↗

(4) 御靈合體

如果一隻惡魔與御靈合體，便可使該惡魔的基本數值提升。由於惡魔是沒有經驗值的，因此御靈合體便可令仲魔們擁有更強大的戰鬥力、最大HP值或最大MP值等。

御靈 ↘
　　　合體 ⟶ 惡魔的能力值提升
惡魔 ↗

FILE 5　鳥居

經歷過幾次與惡魔的悽厲戰鬥，我已開始習慣了這種活在腥風血雨中的生活模式。丸瀨賣給我的手槍，自衛店　的軍用背心，以及金王屋東主最引以自豪的儲存器，都已經成為我日常生活中的一部份。

「我」是誰？我直的很討厭去想這個問題。我到底是為了甚麼而「生存」下去？難道只是當一個在主人仍未回來，替他暫時看管着軀體的保鏢？真攪不懂。

「葛葉，又有新工作了……」

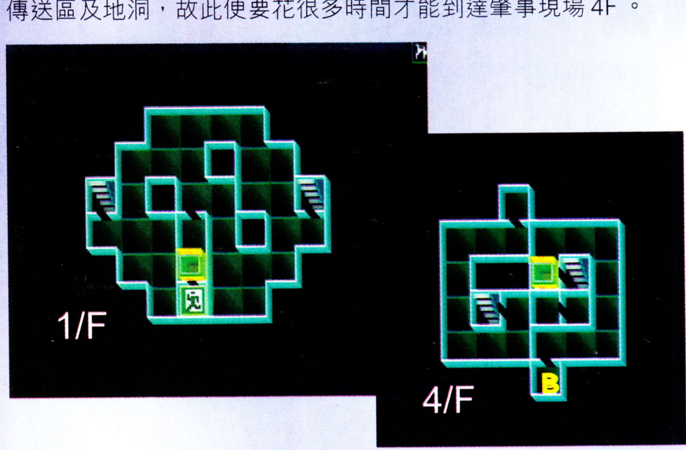
「……好的。」

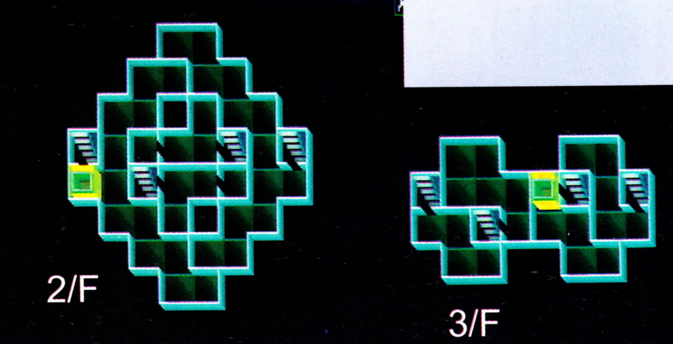
又要出動了，聽說這次好像是在那座甚麼鳥居荘。

完成北山大學的事件後，福田便返回矢來銀座的偵探事務所。造好「造魔」後，他就到對面的占卜師之館去，在那　瑪莉通知福田有新工作，目標是在笠置山的鳥居荘（かさぎ），那　好似被築起了異界。

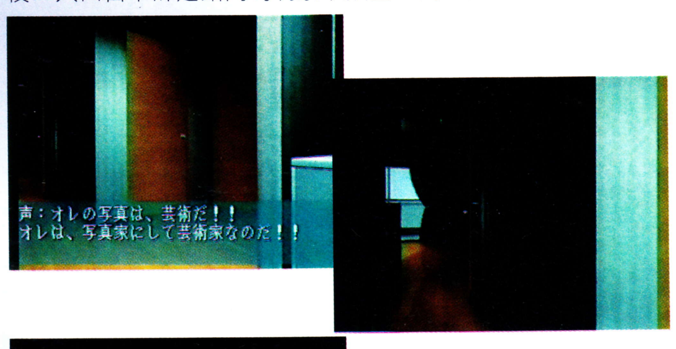


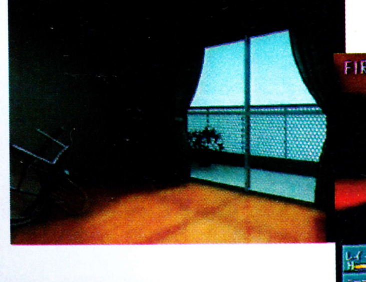
他和麗鈴船進入了被異界化的鳥居荘，在這兒有很多隱藏的傳送區及地洞，故此便要花很多時間才能到達肇事現場4F。





二人在4F找到幽靈攝影師卡沙馬（カシャマ），它會聯同6隻不死骷髏一舉向福田進攻，要謹記的是骷髏們會使出火炎噴射（FIRE-BREATH），一種能夠攻擊全橫行的火系特殊攻擊；而卡沙馬更懂得與咭化（SHUFFLE）同樣功能的拍照奇襲（PHOTO'N-SHOT），使用了十數次全體回復魔法才打敗它。最後二人回占卜師之館向瑪莉索取酬金五萬日圓。





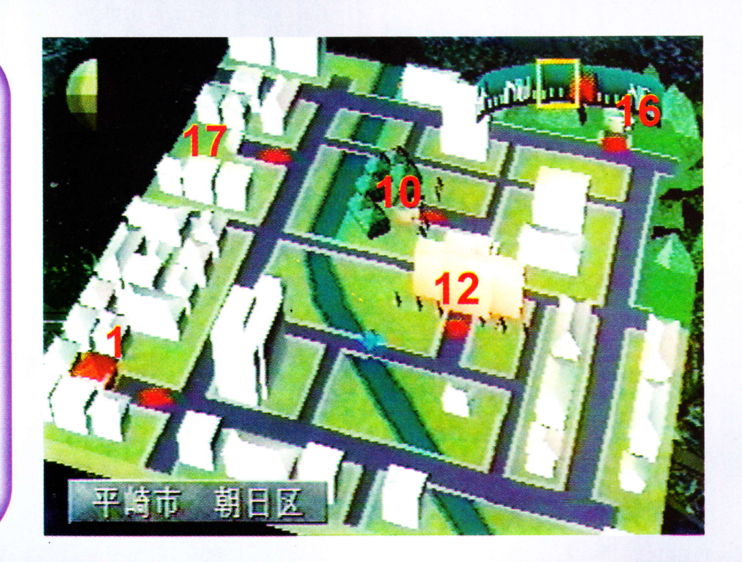




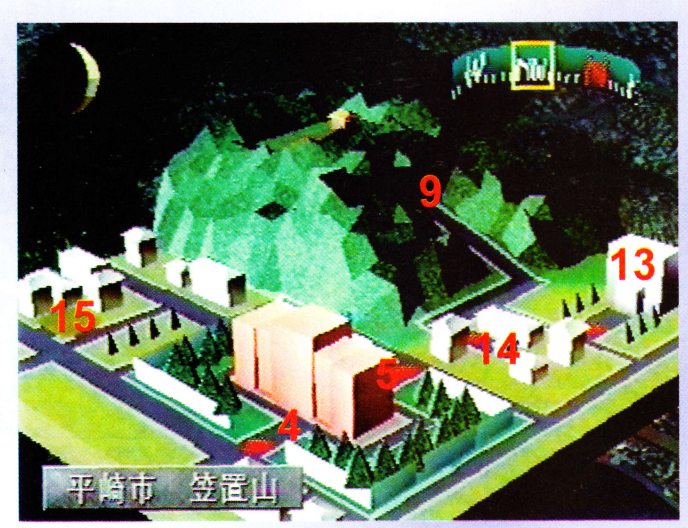


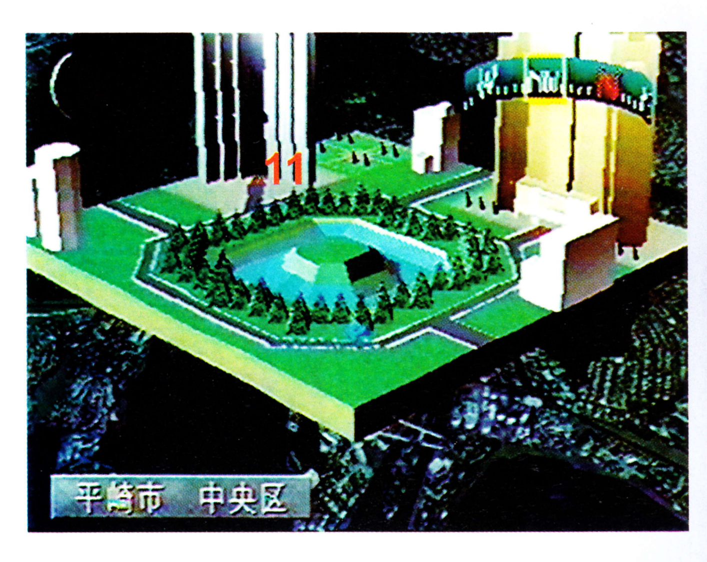
地　圖　集

(1) 主角家	(11) 警察局
(2) 咖啡室	(12) 加沙乾大廈
(3) 圖書館	(13) 鳥居莊
(4) 北山大學 正門	(14) 地下水道
(5) 北山大學 後門	(15) 遺跡空地
(6) 矢東大廈	(16) 冰川神社
(7) 地盤	(17) 地下水道
(8) 矢來銀座商店街	(18) 博物館
(9) 笠置山山道	(19) 東亞電視台
(10) 吾妻教授家	(20) 醫院

















上期就講咗8個曉放波嘅人物點爆機，今期就講埋餘下8個唔曉放波嘅人物點快快樂樂爆機去吧！

BY ZAC

偽技表

TERRY BOGARD
偽火炎拳：↓A+B掣
偽衝擊拳：→A+B掣
偽超火炎拳：↓B+C掣

ANDY BOGARD
偽斬影拳：→A+B掣
偽飛翔拳：↓A+B掣
偽超裂破彈：↓B+C掣

JOE HIGASHI
偽颱風勾拳：↓A+B掣
偽龍破腳：→A+B掣
偽虎破龍：←A+B掣
偽螺旋勾拳：↓B+C掣

不知火舞
偽花碟扇：↓A+B掣
偽龍炎舞：←A+B掣

傑斯・侯活 GEESE HOWARD
偽烈風拳：↓A+B掣
偽邪影拳：→A+B掣
偽鬥氣風暴：↓B+C掣

奏崇雷
偽帝王天耳拳：↓A+B掣
偽帝王宿命拳：↓B+C掣

奏崇秀
偽帝王天眼拳：↓A+B掣
偽帝王漏盡拳：↓B+C掣

佛朗哥・巴斯 FRANCO BASH
偽流星拳：↓A+B掣

BOB WILSON
偽地轉旋風腳：↓B+C掣

BILL CANE
偽旋風飛翔棍：←A+B掣

韓虎
偽電光石火之地：→A+B掣
偽制空烈火棍：←A+B掣

山崎龍二
無偽技

望月 雙角
偽三角釘：↓A+B掣
偽威喝邪神陣：↓B+C掣

BLUE MARY
無偽技

KIM KAP HWAN
偽半月斬：→A+B掣
偽鳳凰腳：↓B+C掣

DUCK KING
偽鴨之舞：↓B+C掣

各人的連續技

★對於以下各人物，我建議大家第一戰對JOE。BOB WILSON也可在第一戰對奏崇秀 / BLUE / 望月雙角，KIM KAP HWAN第一戰也可戰BLUE MARY，山崎龍二亦可在第一戰對望月雙角。

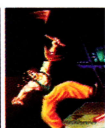


KIM KAP HWAN
基本連續技：(A)→(B)→(B)→(C)→(C)
對線攻擊：站立D→半月斬
DOWN攻擊：無
起身攻擊：無

DUCK KING
基本連續技：(A)→(A)→(B)→(B)→(C)
對線攻擊：站立D→旋頭破，舞影膝撞
DOWN攻擊：撻人後↓+C掣
起身攻擊：無

望月 雙角
基本連續技：(C)→(C)→(C)→(C)→(↓↓+C)
對線攻擊：站立D→憑依彈
DOWN攻擊：敵人倒下↓+C掣
起身攻擊：無

BOB WILSON
基本連續技：(C)→(C)→(C)→(↗或↑+C掣)
對線攻擊：站立D→猿之舞 / 野狼腳
DOWN攻擊：敵人倒下時↑+C掣
起身攻擊：倒地起身時按C掣



韓虎
基本連續技：(↙+A)→(C)→(C)
對線攻擊：站立D→九龍之讀/制空烈火棍
DOWN攻擊：敵人倒下時↓+C掣
起身攻擊：無



BLUE MARY
基本連續技：(A)→(B)→(→+C)
對線攻擊：站立D掣→電擊直削腿
DOWN攻擊：敵人倒下時↑+C掣
起身攻擊：倒地起身時按↓↑+C掣



山崎龍二
基本連續技：(A)→(C)→(C)→(→+C)
對線攻擊：站立D→玩蛇拳 / 制裁之匕首
DOWN攻擊：敵人倒下時↓+C掣
起身攻擊：倒地起身時按C掣

BILLY CANE
基本連續技：(A)→(B)→(↓↘→+C掣)
對線攻擊：站立D→火炎三節棍中段打
DOWN攻擊：敵人倒下時↓+C掣
起身攻擊：無

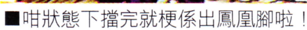
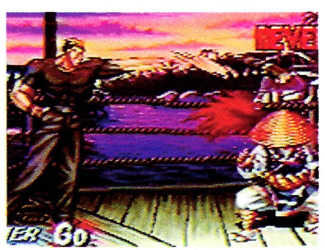


對JOE HIGASHI

拉遠距離，按輕拳或輕腳引他使出颱風勾拳，然後跳過去。通常他會使出虎破龍。待他「昇天」後，便任你處置。若他使出龍破腳插過來那便立即蹲下掃腳截擊。如你使用山崎龍二或望月雙角，你可使出反彈或邪神棍將之反彈，他便會乖乖的用龍破腳「插風」。至於山崎龍二的超必斷頭台，你應在他一使出颱風勾拳時使出，這樣既可跳過他的風，而他也不夠時間使出虎破龍來破你。基本上，對於會放波的人，山崎龍二也可用上述方法屈他們中超必的。




■跳過旋風，個傻佬多數都會昇天任打的！

■咁狀態下擋完就梗係出鳳凰腳啦！

■他對玩蛇拳有特殊喜好。

對望月雙角

待他走近時掃腳，掃得兩掃他便會使出幻夢陣，站立擋了後便可反擊；KIM KAP HWAN：在他使出幻夢陣時以飛燕斬截擊/擋完使出半月斬→蹲下C掣/鳳凰腳；DUCK KING：前衝→新．旋腿破/舞影膝撞/旋頭破；望月雙角：憑依彈；BOB WILSON：猿之舞；韓虎：電光石火之天/電光石火之地/終結之嵐；BLUE MARY：電擊直削腿/瑪莉颱風；山崎龍二：制裁之匕首/玩蛇拳；BILLY CANE：火炎三節棍中段打。留意一點，望月雙角是很喜歡被玩蛇拳擊中的。

對ANDY BOGARD

基本上和對JOE一樣，待他放飛翔拳時跳過去，他會使出昇龍彈，昇空後任打。打跌他後掃腳，他起身時多會再出昇龍彈的……如用山崎龍二，打跌他後在他面前使出施虐拳，通常他會不動，或使出斬影拳。你可施虐拳→玩蛇拳→施虐拳→玩蛇拳→施……這樣來屈他的。




■空破彈的硬直時間長，擋完便要好好回敬啊！



■他只喜歡被輕半月斬斬中……



■他又喜歡走到另一戰線被打……

對BOB WILSON

大家跳過去打他吧，但山崎龍二跳過去時一定要按輕腳。他在未見紅時倒地後，多數會在另一戰線起身的（要拉遠距離），那麼便衝過去使出對線攻擊打死他吧。還有，若你用BILLY CANE，在版邊使出超火炎旋風棍，他會有80%機會自己衝埋火處。如用KIM KAP HWAN，你可待他走近時使出蹲下C掣→輕半月斬，他便會被半月斬擊中。

對不知火舞

用BLUE MARY，望月雙角，BOB WILSON的話，你大可放心跳過去攻擊，如用其他人物，那便要先踢跌她，在她未起身前走到她跟前蹲下，她起身後一郁便按C掣掃跌她，再待她起身，起身後一郁再掃跌她，直至永遠（但要小心她一起身使出陽炎之舞）。如用山崎龍二，你可在她一走近便使出玩蛇拳截擊，但需時較久。對付飛鼠之舞，可以昇的（如韓虎）便昇，其他的人物只好擋完掃腳。




■一起身就掃翻佢！



■踢頭後接猿之舞，咁就4 HITS！



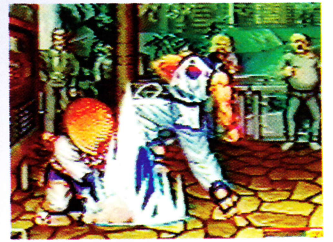
對佛朗哥．巴斯 FRANCO BASH

蹲下按輕腳，引他使出流星擊。這時便跳過去踢頭掃腳吧！用望月雙角或BILLY的話，大可不引他出流星擊就跳過去吧，因為武器夠長。如用BOB WILSON，可在踢完頭後使出猿之舞／超必，若用山崎龍二，便可在踢完頭後使出玩蛇拳。用KIM KAP HWAN的話，便可在他接近時蹲下C掣→半月斬來屈他。

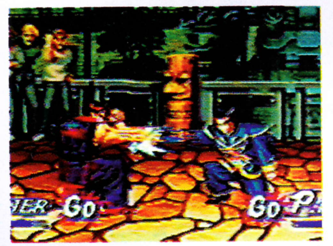


對KIM KAP HWAN

對付他的飛翔腳，有昇的便昇，無昇便只得硬擋，只好等他使出飛燕斬後以蹲下C掣踢跌他，他會在另一戰線起身的，唔使講都知應該點做啦！如果閣下用的人物之蹲下C掣勁短（如BLUE MARY / 望月雙角 / 山崎龍二），那便改用站立C掣吧！而BOB WILSON也可在他使出飛燕斬以後以猿之舞還擊（1～2 HIT），主要作逃走用。




■既然蹲下C唔夠長，咁擋完後咪用站立C囉！





■佢打你一輪就會自己昇天，呢個帝王真係(蠢得)可怕！

對奏崇雷

白痴的帝王，任得佢走埋黎攻擊，擋了一輪後他便會使出小OR大帝王天耳拳，之後你想點都得啦！

對韓虎

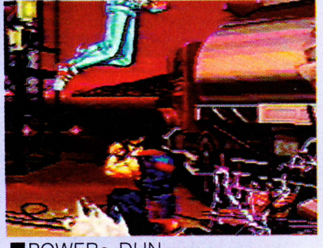
在他未見紅時，你大可放心跳過去攻擊，因這時他是不大願望意昇你的。在他見紅後，你便只可一直擋，擋空電光石火之地後掃腳 / 飛燕斬（你用阿KIM嘅話），又或擋完制空烈火棍後反擊，方法可參考對KIM KAP HWAN飛翔腳之反擊法。




■最好在擋招時不斷按著攻擊掣反擊。



■當佢個昇係飛燕斬咁對付就OK。



■POWER～DUN……



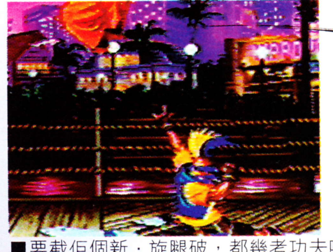
■佢同鴨王有乜關係？係要衝過去俾人撻嘅？

對TERRY BOGARD

若你用DUCK KING，他很喜歡用衝擊拳衝過來，擋完便可撻他＋DOWN攻擊（但要貼身收招時才好撻，否則會被他POWER DUNK）。或者，大家可走到版邊的障礙物前，等他自己埋黎打破障礙物，然後在你面前使出昇蹴落捶，咁佢就會昇到自己RING OUT。

對DUCK KING

用KIM KAP HWAM或其他有昇的人物對他會較輕鬆（一跳過來就昇）。如用其他人物，便只好「御駕親征」跳過去。在他使出新・旋腿破時以重腳截擊，這是很辛苦的戰法。





■要截佢個新・旋腿破，都幾考功夫㗎。



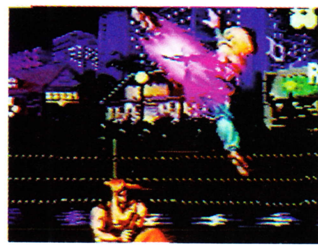

■閃身到你背後，然後昇天……這是帝王的宿命嗎？

對秦崇秀

很簡單，先以輕拳或輕腳引他出波，然後立即跳過去踢頭掃腳。掃跌他後在他面前出蹲下輕腳，可引到他出帝王天耳拳，帝王昇天後是任打的了。若他使出帝王神眼拳，在上方出現後，只好「硬食」然後反擊（可參考對望月雙角幻夢陣反擊法），因擋了是反擊不能的。如他在後方出現，那便擋，因他有60%會立即使出帝王天耳拳的。他在出完→＋A掣的拍手攻擊（不能蹲下擋，2 HITS）後，一定會使出帝王神足拳，可用昇系攻擊截擊。

對BLUE MARY

待她走近便蹲下C掣掃腳。若她跳過來，有昇系的人物可昇她。如沒有昇系攻擊，便先擋；她之後會使出連招，最後會以指天迴腿或直削腿收招，這時便可狠狠的反擊。





■MARY姐玩完一輪連招後，就到你表演嘅時間勒。

對山崎龍二

用KIM KAP HWAN可用蹲下C→輕半月斬屈他，用BILLY CANE可用蹲下C→三節棍中段打屈他，用BOB WILSON可用蹲下C→野狼腳屈他，用BLUE MARY可用直削腿→撻來屈他，用韓虎可用蹲下C→電光石火之地屈他，至於其他人物可待他走近時蹲下C掃腳。目的是令他見紅。

見紅後，他便會使出超必，出完他便會垂直跳踢腳，踢完便可反擊。如你在版邊而障礙物已被打破，那便最好站住擋，他會像TERRY一般在你面前以超必RING OUT。





■有時，佢會被斬中，如出重半月斬，分分鐘你會中施虐拳。





■自己跳上去引人打？苦肉計？！



■又一個愛RING OUT的人。

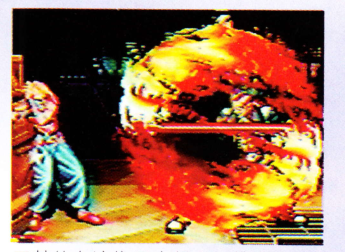
對BILLY CANE

可用對山崎龍二的方法屈他，但要小心他見紅後出超必或潛在能力，所以掃腳要掃得準。對於旋風飛翔棍，有昇系的人物可昇他，沒有昇系的人物只好先站立擋完才反擊。如用BILLY CANE或山崎龍二，只消待他走近時以三節棍中段打或玩蛇拳便可截擊他的了。





■雖然被水龍追月棍擊中，但你起身時佢仲未收招，你想點都OK。





■若他在這位置出超必，擋完後用站立C反擊就OK了。

對傑斯・侯活（GEESE HOWARD）

KIM KAP HWAN：待他走近，蹲下C→輕半月斬，重複上述動作便行。

DUCK KING：待他走近便蹲下C，他一放烈放拳或烈風雙拳便跳過去，一著地立即使出新・旋腿破（80%命中率），他倒地後便衝前，他一起身便再出新・旋腿破，他倒地後再衝前……

望月雙角：拉開距離按輕拳或輕腳，若他出烈風拳或烈風雙拳便用邪神棍反彈回去，他便會食自己的波至死。

BOB WILSON：待他走近，蹲下C掣然後↓（蹲下向前走）他一出波便立即按C掣掃跌他。只要時間及距離掌握得好，便可屈死他了。

韓虎：待他走近，蹲下C掣→電光石火之地→蹲下C掣。重複以上動作便可屈死他了。

BLUE MARY：只需不斷出瑪莉蜘蛛固便可屈死他（要留意距離）。

山崎龍二：拉遠距離按輕拳或輕腳，無論他放烈風拳、烈風雙拳或疾風拳，都用反彈反彈回去，他就會死於自己的波下。

BILLY CANE：待他走近，蹲下C掣→三節棍中段打，重複上述方法便可屈死他。



■他又喜歡走到另一戰線被打……



■衝過去，然後昇！



■放心，你唔會中超必嘅！



■點解佢會自己撞自己個波？

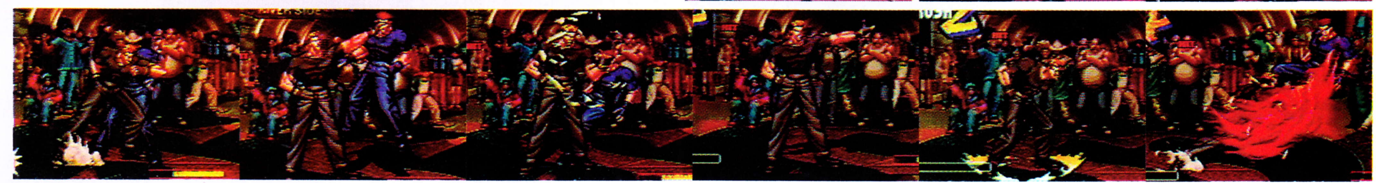


嗚呼！連續技強化計劃！！

山崎龍二——你仲有得走？！

(A)→(C)→(C)→狂虐龍二鑽(3 HITS＋4 HITS)
難度：★★★★★
難度在於狂虐龍二鑽很難出;而他的潛在能力是不能擋的。





BLUE MARY——KISS ME, OKAY？！

跳前C→站立C(2 HITS)→電擊直削腿(5 HITS)
難度：★★★★
難度在於最後你會出到直削腿或電擊直削腿。




韓虎——韓虎亂舞！

跳前C→站立C(2 HITS)→超必/潛在能力(12 HITS / 17 HITS)
難度：★★★
難度在於出超必或潛在能力那一下。




BILLY CANE——紅蓮棍殺法

(A)→(B)→紅蓮殺棍(6 HITS)
難度：★★
好易出，正！




BOB WILSON——唔使出超必

(C)→(C)→(C)→(C)→(C)→猿之舞/超必(8 HITS / 11 HITS)
難度：★★★
扣多過出超必，但如敺超必，受害者可能在途中彈開。





KIM KAP HWAN——跆拳萬歲！

(A)→(A)→(A)→(A)→(B)→(B)→(C)→(C)→飛燕斬(12 HITS)
難度：★★★★
難度在於要對手在版邊才可中埋個飛燕斬。

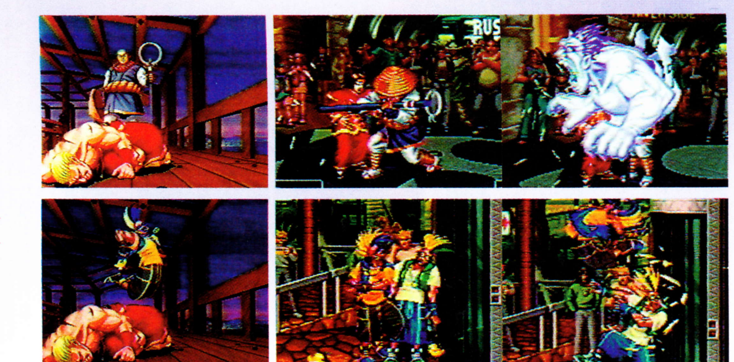






望月雙角——憑依亂棍打

（C）→（C）→（C）→（C）→憑依彈（12 HITS）
難度：★★★
冇乜難度，但扣得唔夠多。



DUCK KING——舞影旋頭破

（A）→（A）→（B）→（B）→旋頭破（9 HITS）
難度：★★★
難度欠奉，攻擊力不大。

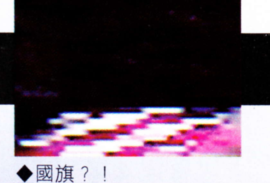
靈異事件……！

REAL BOUT餓狼傳説中，原來有好多靈異事件發生㗎！而家等筆者帶大家「睇真啲」！

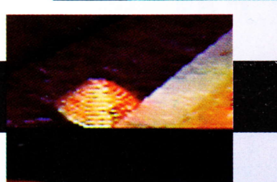


環境類（河水污染）：


◆青蛙？！


◆人魚？！

◆國旗？！


◆草帽？！

天災人禍類（RING OUT法）：

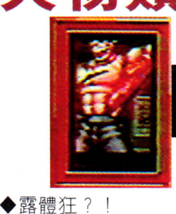

◆拆招牌


◆拆屋


◆無膽鬼逃命


◆掛爐鴨

人物類（怪人）：


◆露體狂？！


◆鴨王真身？！


◆偷懶？！


◆神秘車長（好熟口面）

小小心得，不妨一知

TERRY BOGARD
他是一個愛RING OUT的人，尤其當你在版邊，而他又將障礙物打破後，他自然會以POWER DUNK RING OUT。

ANDY BOGARD，JOE HIGASHI
兩個人都很相像，跳波過去，通常都會昇你。而被打至見紅後若被打跌，兩人都會在第二條戰線起身的。

不知火舞，韓虎
兩個都是愛食波的人，但韓虎要在遠距離才會擋吓食吓的。

BOB WILSON
在未見紅時被打跌，他通常會在第二條戰線起身的。

佛朗哥・巴斯 FRANCO BASH
先出輕拳或輕腳引他出流星擊，再立即跳過去攻擊就OK了。

望月 雙角
待他走近時掃腳，便可引他使出幻夢陣，站立擋後便可反擊。

KIM KAP HWAN
當他用飛翔腳或超必在你面前着地時，便可掃佢腳。要小心他的站立輕腳是不能蹲下擋的。

秦崇雷/秦崇秀
秦崇雷在攻完你一輪後會自己「昇空」，秦崇秀用帝王天眼拳，在你背後出招後，只要你拉住擋，他便有90%自己「昇天」。

DUCK KING
千萬不可與他作近身戰，一是放波屈佢，一是盡量與他作空戰。

山崎龍二
下盤較弱，而他也會無端端衝前讓你掃腳或撻。他也會將TERRY一般自己以超必RING OUT，不過最好站住擋，到他飛到過來時即蹲下讓他RING OUT（要在沒有障礙物的版邊才好試）。

BILLY CANE
打到他見紅後，與他拉遠距離後不斷垂直跳按攻擊掣，他便會不斷地在原地出超必或旋風棍。

傑斯・侯活 GEESE HOWARD / BLUE MARY
不要跳過去攻擊！只好對付他們的弱點——下盤，又或待他們跳過來時「昇」他們。







接上期……

在鐘乳洞見過了史度卡後，阿杜進入了森林 (*133) 之中，這裏的地形比較複習，有很多需用跳躍來克服的地方。從這森林的右方，阿杜會來到大穴之岩壁 (*134) ，這裏的寶箱中藏着魔法指環 (*135) ，令你在使用魔法時只需用上平常一半的 MP，除此之外，阿杜亦在這岩壁一帶找到了間撒拉柏的小屋 (*136) ……





鎮 (*137) ：「若沒有撒拉柏的許可是不能讓你繼續前進的，不過，要先記錄嗎？」

記錄過後，阿杜進入了小屋找這位老伯……

撒拉柏：「……阿杜，等你很久了。呵呵呵……好像很奇怪我為何會知道你的名字呢，不單是你為了找尋『地之結晶泰魯 (*138)』而來，連你是因為受到辛多尼亞的多曼雇用而來我也知道。地之結晶……給你帶走也不是問題，但沒有實力的人是做不到的。打倒在這前面的廣場內的魔獸便可取得結晶，我也很想知道你的實力到底有多少，總之今天就在此休息，到明天才去吧。」

阿杜得以消除了在漫長旅程中的疲勞，而史度卡則在屋外想起了一些往事……

這是科妮絲達仍未被凍結時的事。為了守護結晶，史度卡不斷與入侵者作戰……

史度卡：「科妮絲達！結晶平安無事嗎！？」

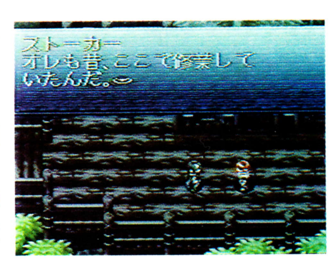
科妮絲達：「結晶無事啊！史度卡！」

史度卡：「可惡！打極都有的！」

史杜卡被數名敵兵包圍着……

史度卡：「不用理我！小心結晶啊！」

雙拳難敵四手，史杜卡被一名敵兵走到了科妮絲達那邊……



科妮絲達：「史杜卡！！嘩！結晶是不可以交給你們的！」

史度卡：「停手呀！科妮絲達！不可以在這裏使用魔法的！」

科妮絲達不理史杜卡的勸止而使用魔法，一個光球正不斷擴大……

史度卡：「停手呀！科妮絲達！」

強光之下，敵兵終於被收拾了，然而科妮絲達卻被凍結在岩石中……鏡頭亦回到了撒拉柏的小屋前……

史度卡：「科妮絲達……」

這時候，阿杜亦來到了屋外……

史度卡：「我從前亦曾在這裏修練過，住在這裏的撒拉柏就是我的師父，他已經活了將近600年了……………科妮絲達她為了保護光之結晶而被冰結了……說到底，都是因為當時的我沒有足夠的力量……我無論如何都希望能救到科妮絲達，若在這裏修煉一陣子的話，你應該會變得更強的。你變強吧，然後將幻之都之謎解開吧。已經是早上了嗎，下次再見吧！」

史度卡離開後，鎮從撒拉柏的房子走了出來……

鎮：「早晨，阿杜。啊，終於要去了呢。要做的事情很簡單，只要去到最後的土之結晶的所在之處便可以了。」





通往魔獸所在之處的路由數段路所構成，首先是一個充滿着旋風的地區，這時當然是要從這些旋風之間的空隙中通過了，至於接下來的地區則並不特別困難，最麻煩的是最後那不停有隕石掉下的地區，在這時要先拿起盾牌擋格，然後找出那浮在半空的敵人，不過這敵人在被你斬了一刀後便會消失，你要看準他再次出現的位置繼續進攻，不要讓他有攻擊的機會。

相比之下，地之魔獸亞索特 (*139) 可算是廢物一隻，只要

站在他前面不斷跳起狂斬，單靠手上的HP已足夠將牠收拾。打倒了魔獸後，阿杜終於取得了結晶泰魯，跟着便回到撒拉柏的小屋中。





撒拉柏：「唔，看來實力提高了不少呢，這樣，6枚結晶中的３枚已經到手了，本來，結晶是用來封印奇雲邪惡力量的東西。自光之結晶被移離本來的地方後，封印奇雲的力量便減弱了，東面的砂漠會擴大，凶惡的魔物在各地增加也是因為這個原故，當奇雲的力量日漸增強時，所受的損害也會增大，現在就是將結晶放回原來的地方，亦不能回復原狀的了。若不想災禍波及到地上的話……無論如何，不去奇雲將元凶打倒的話，是不能真正解決的。剩下來的水晶還有3枚，其中的兩枚已經是在辛多利亞的多曼手中。這個人是企圖想令奇雲復活的，當把餘下的結晶取得後，就回多曼那裏將餘下的兩枚取得吧。然後，以你的力量令災禍不致波及地上吧！總之，要回最近的鎮就只有以木伐來渡河，我已經為你準備好木伐的了，跟我來吧。」

兩人來到了河邊……

撒拉柏：「看上去有點不可靠，但總比游水好吧？好了，快點去吧！啊，對了，你是和史度卡在一起的嗎，為了那傢伙，說不定會帶來一點麻煩……但可否亦拜托你照顧那傢伙呢，靠你的了，紅髮的劍士。」

阿杜乘上木伐後來到林辛鎮，但木伐並沒有在此停下，當木伐來到費魯迪鎮 (*140) 附近時，阿杜突然遇上一陣砂風暴，結果給吹到費魯迪鎮的岸邊，被一名經過的少女發現……

少女：「喂……喂喂！沒有事嗎？振作一點吧！」





飄流到費魯迪的阿杜被一名陌生的少女所救，總算是回復了知覺。

少女：「你醒過來真是好了。然而，你為何會倒在那種地方的呢。」

阿杜於是對她說出渡河時遇上了砂風暴的事。

少女：「是這樣嗎……這真是不得了呢。呃、說起來…還未知道你的名字呢（阿杜將自己的名字告訴給她），阿杜先生嗎……是個好名字呢。我叫艾菲 (*141)，是和父親莫哈巴 (*142) 一起住在這個鎮的，父親他現在去了看砂漠的情況，由於最近有很多魔物，我很擔心父親會否受到襲擊，不過父親他似乎擔心鎮的事多於自己，每天都出去巡視。阿杜先生，費魯迪雖然是個甚麼也沒有的鎮，但請在此慢慢休息吧，因為你事實上仍是不能不休息的狀態的。」

離開了艾菲的房子後，阿杜走到了鎮上和其他人交談……

國國 (*143)：「這個鎮在不久之前本來仍是一個有很多樹木的好鎮……但現在就已經變成了一個完全的砂漠之鎮。都是因為像你這樣的冒險者騷擾奇雲的廢都，這一定就是那惡果了。」

波姆 (*144)：「下次我又要再去艾菲姊姊的家玩，姊姊所造的曲奇非常好食的啊，只是莫哈巴爺爺有點可怕吧。」

希羅 (*145)：「唉……好忙。若是我家中也有像艾菲那樣的孩子的話……」

瑪荷 (*146)：「喂，等我告訴你知吧，艾菲姊姊雖然看起來有很好評價，但莫哈巴爺爺就是個有很多傳聞的人，那個人將這附近的旅行商人全都集合在一起，似乎因此而賺了一筆。呃？幫我父親忙？你說甚麼了啊。鎮在這種時候又怎能去幫手做家務呢。雖然鄰家的波姆亦常叫我去玩，但不要開玩笑了，我還有很多事情是想知得更多的，才沒有空去理會小孩子呢！若再知道甚麼的話就告訴你吧，我是很喜歡像你這種經常也活在危險中的人的。」

泰加 (*147)：「唉……總是做不好的。我家中的孩子只顧鎮上發生的事，但就完全不幹家務。」

迪爾斯 (*148)：「聽莫哈巴說，越過了艱辛的砂漠後，似乎是有一個綠洲的，據說那裏有在砂漠中迷路的旅行商人扎營居住。竟然可以住在砂漠的綠洲，令人有點嚮往呢。」

信 (*149)：「走進砂漠時要小心啊。因為異常的熱和強風，體力一下子便會失去的，總之，有『砂漠披肩 (*150)』的話便可避免體力的消耗，在那邊的旅行商人應該是有出售的，你大可向他購買。」

撒達魯 (*151)：「呼，以老伯的腳在砂漠裏走實在很倦，不過你也知道的吧，砂漠裏的骸骨若不是用光之魔法是不能打倒的，若要到砂漠便要多加小心了。」

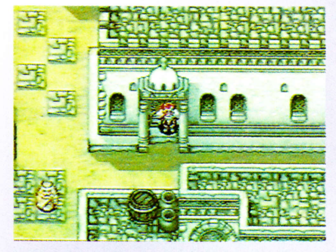
約妮兒 (*152)：「住在對面房間的老伯沒有事了嗎？雖然看來是很疲倦，但偷看一下吧。」

中人 (*153)：「剛才在砂漠裏遇上了一個叫莫哈吧的人，因為看到我是受傷了，所以便給了我藥。雖然看上去是個令人感到有點害怕的人…但在那種地方竟然亦能有親切的人……真是好了。」

希斯 (*154)：「莫哈巴那裏的艾菲是個很溫柔的好孩子。那莫哈吧到底為何會有那樣可愛的孩子的呢，不是很不可思議嗎，和這裏的鳥子 (*155) 差太遠了。」

鳥子 (*155)：「哼，反正我也是不像艾菲那樣可愛的了！」

美多 (*156)：「莫哈巴也說過，越過砂漠之後有一個綠洲，在那裏的盡頭似乎有奇雲的廢都，在那裏似乎有一枚不知叫甚麼的結晶。」

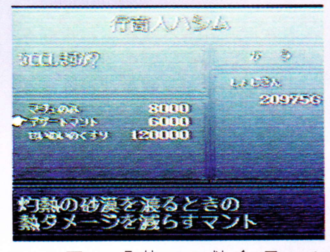




取得了旅館內的光之元素後，可到艾菲房子右方的房間找鍊金術師製作一枚包含了光元素的鍊石，因為就如旅館內那位老伯所說般，只有利用光之魔法才能消滅砂漠上出現的骷髅兵的，除此之外，旅館外的旅行商人出售着砂漠披肩，6000大元一件，在砂漠前進時必備之物。這時再到鎮的右下方找阿信……

信：「當因為強風而不能前進時便要『奇眼 (*157)』，但是不巧，這東西在這費魯迪中就只有莫哈巴擁有。」

進入砂漠前，不要忘了先將那砂漠披肩從道具欄中裝備，否則體力是會不斷下降的，跟着，阿杜可先走到砂漠的上方，這時會突然聽到一陣求救的聲音……





男：「嘩ー！救命呀ー！！」

阿杜趕到前方，將一名陌生男子身邊的怪物打敗。

男：「唔，不再熱了…」

這男子站起身看見了阿杜。

男：「好嘢，得救了ー！是你救我的嗎？多謝你啊，我的名字是莫哈巴，就在這附近的費魯迪鎮和女兒住在一起，總之，被你所救，我希望能答謝一下，來我家吧，唔，不要説不好啊，因為無論如何你也是我的救命恩人呢！」

阿杜就這樣來到了費魯迪的家……

艾菲：「回來了嗎，父親。呃，阿杜竟然亦在一起，到底是怎麼了？」

莫哈巴：「甚麼，你們認識的嗎，艾菲，我在砂漠中就是被這位阿杜先生所救的，為了想答謝他，所以強要他來到家中，然而艾菲……為何連你亦會認識阿杜先生的呢？難道你們？！在我不知道的時候……！」

莫哈巴望着二人……

艾菲：「你説甚麼了。阿杜先生因為受傷而倒在河邊，就是被我所救的。」

莫哈巴：「甚麼，是這樣嗎。那不就是那樣，女兒艾菲救了阿杜先生，而阿杜先生則救了我，就是這樣嗎。那麼，算是打和了，不過呢，這樣我們也算是同伴一樣了，若你有甚麼困難的話儘管開聲吧，我會幫你的，只是……艾菲不可以給你。」





阿杜繼續再追問他有關奇眼的事。

莫哈巴：「甚麼，奇眼嗎？要去綠洲那邊嗎？有甚麼事呢？」

阿杜告訴莫哈巴自己是為了某件工作而收集結晶的。

莫哈巴：「難道是他……是一個叫多曼的傢伙拜托你的吧，你要小心這個傢伙呀。的確，據説在綠洲裏是有闇之結晶『力斯(*158)』的，不過雖然我亦因為工作而在往來於砂漠中，只是始終去不到綠洲……不過，若這是你的工作就沒有辦法啦。無論是如何辛苦也好，工作半途而費就不算是男子漢！好啦，我將奇眼給你，你帶着它吧。若將這東西作為道具使用，應該是可以看到風的缺口的。」





阿杜就這樣從莫哈巴手上取得了奇眼，再次來到砂漠中，這次要向下走，並將使用的道具改為奇眼，這樣便能從風砂中看見一條沒有砂的路，通過這裏便可以來到砂漠之綠洲 (*159)，這裏有着一座奇雲的廢都，不過，在入口附近出現的並不是敵人……

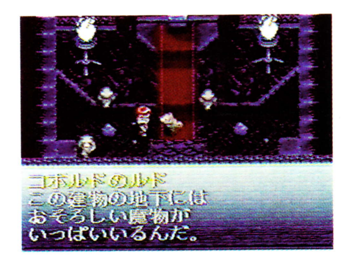
小妖傑古 (*160)：「這裏就是從前奇雲所在之處，我們在這裏等待着，等待着奇雲的人們回來。」

小妖露多 (*161)：「在這座建築物的地下，有着很多可怕的魔物。」

小妖波魯 (*162)：「在這裏放置着封印奇雲的闇之結晶。」

小妖閣波 (*163)：「在這建築物之外，有通往奇雲的門扉。」





這座廢都其實即是迷宮一座，裏面最重要取得的道具是時鐘指環 (*164)，這東西可減慢敵人的動作，但卻會一直消耗你的MP。

闇之魔獸尼古卡斯 (*165) 是隻較麻煩的首領，他主要的攻擊來自雙手，但口部卻會噴出令阿杜產生混亂的氣體，要對付這傢伙，較佳的方法是先從旁破壞雙手，然後再趁這空隙走到他的面前跳起出劍，但每次只能作有限的攻擊，否則會被氣體噴中，除此之外，被擊倒的雙手會在一定時間後再生，這時便要先放棄攻擊主體，改為攻擊剛出現的手。



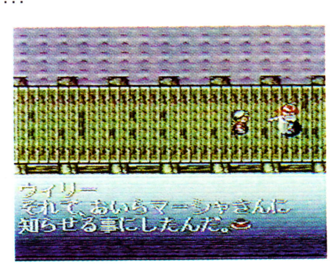


打倒魔獸後，阿杜走到裏面的房間取得了結晶力斯，跟着就回到費魯迪鎮，而莫拉巴則在鎮的入口迎接他……

莫拉巴：「取得了闇之結晶嗎，不愧是冒險家呢。這樣……你始終也要將水晶帶到多曼那裏嗎，我不認為當你交了結晶給他後可以輕易回去，帶這個去吧 (阿杜取得了地下道之鍵*166)，根據同伴的情報，在辛多利亞似乎有着很多聽多曼的命令而行事的兵士，這條鎖匙説不定會對你有所幫助。我和艾菲都祝你一路平安了，路上小心啊。」

從鎮左下方的出口離開後，阿杜開始了回辛多利亞的路。途中你會經過費魯迪鎮居民所説過的旅行商人營幕，可在這裏購入全身鎧甲等高級裝備。繼續向左走便會來到一座木橋，阿杜又再碰上了科妮絲達鎮的小子威利……





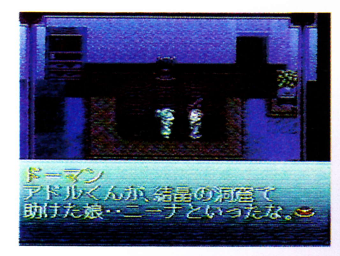
威利：「大佬！你回來了嗎！大佬！大佬你平安無事真是好了，我從旅行商人那裏知道大佬正從費魯迪回來，所以在這裏等着，現在去辛多利亞的話很麻煩啊，多曼為了幻之都的復活，正幹着很厲害的錬金術，鎮上滿了是可疑的兵士，蓮娜亦說不知為何有種很不祥的預感，所以我就去將這事告訴瑪莎，當然是要大佬和我一起去了，我覺得似乎會發生一定需要大佬的力量的事情。大佬！一起去瑪莎那裏吧！」

二人就這樣來到了瑪莎的家……

瑪莎：「等你很久了，阿杜。你收集結晶的事，我已經知道了……多曼找尋幻之都的事亦從很久之前在意的了，有了你手上的結晶，全部的結晶便集齊了，阿杜，請讓我和你一起去辛多利亞吧，在我家中有着代代相傳的幻之都的傳說。雖然傳說中幻之都是一個可將任何願望達成的地方……但災禍的傳說亦一起流傳了下來。為何要把被稱為黃金之都的幻之都封印呢…我很想去調查一下。」

威利：「大佬！雖然我亦很想和你一起去……但看來這次若我去了的話會成為負累呢。雖然是很遺憾，但我會在村裏乖乖等着的，去見一見蓮娜啊，她很想見到大佬你的。再見了，大佬！要努力埋我那一份呀！」





鏡頭一轉，來到了多曼的大屋。這時多曼正在和妮珍在「講數」……

多曼：「終於也回來了，我這邊亦已在準備中。因為阿杜應該亦是時候在意幻之都復活的意義了。阿杜在結晶的洞穴中所救的女孩……叫蓮娜的，她不就是住在史達那裏的女孩嗎，她會不會對我們有所幫助呢。」

妮珍：「…………………」

妮珍一言不發地離開了。

多曼：「……哼……」

阿杜和瑪莎來到辛多利亞的道具店，但卻看不見蓮娜……

瑪莎：「蓮娜？蓮娜？」

兩人在房間內發現了一封多曼留下來給阿杜的信……

「阿杜，相信你也是時候感覺到幻之都的秘密的了，我想和你做一次交易，蓮娜她現在在我這裏，你可以放心。用結晶來交換，我便會將她交還給你～多曼」

瑪莎：「多曼……竟然連蓮娜亦捲入到事件之中……若從正面前往的話就等同是去送死，若有甚麼秘密通道的話就好了…」

離開道具店後，會發現這時鎮上已經滿了是士兵，商店亦全部鎖上了門，只有旅館是照常營業的……





旅行者安東：「多曼先生的大屋好像亦有地下通道相連的。」

旅行者艾覺羅：「……秘密通道？！說起來，這個鎮的地下似乎是有地下通道相連的，在這旅館的地下亦應該是有入口的。」

這位老伯所說的入口，其實就在櫃台的旁邊，秘道中由於通道很窄，而敵人又懂得遠程攻擊，所以是有必須按掣拿着盾來前進的。另一方面，原來伊布一家也是被困在這地下通道之內的，這時他們正在找離開這裏的辦法……

泰娜：「加油呀！大哥！！」

羅迪斯 (*168) ：「完全不行呀～媽媽。」

歐嘉 (*169) ：「真是的，不要得個大字，一點用也沒有吧。走開啦！！等我做給你們看。(歐嘉撞向牢獄的門) 唏－－－－－！多曼又好、這牆也好，我都不會怕的！」





泰娜：「媽媽～！沒有事嗎？」

歐喜竟然真的將牢獄的門撞破了！

羅迪斯：「厲、厲害呀……媽媽。」

迪奧斯：「不愧是我們的媽媽呢！」

歐嘉：「再慢吞吞的話就不理你們的了！！可惡～多曼這傢伙！我不會就此罷休的！！我知道那傢伙去了哪裏，是一個在湖面上的小島。好！讓我們也去那裏，要多曼那傢伙大吃一驚！」

伊布一家離開後，阿杜從他們離開的路進入了多曼的大屋，在一個大房間內，多曼及妮珍正脅持着蓮娜，等着阿杜的到來……

多曼：「等你很久了，阿杜，我就相信你是一定會來的。嘿，你真的以為我是為了辛多利亞的人而去收集結晶的嗎？哈哈哈哈哈哈，對了……你是被我所利用了，就像史達那樣呢，那麼，妮珍，接下來的事就拜托你了。好好地將阿杜帶到我的島裏去。」

妮珍：「……知道了。」

多曼先行離開。

妮珍：「…就如你所聽到的，跟我們走吧。」

三名神秘人以魔法陣將阿杜困着





妮珍：「若不想人質死的話，就不要作無謂的反抗了…」

就這樣，阿杜身上的結晶全部都被搶去了……另一邊，伊布一家正準備好出發到多曼的島……

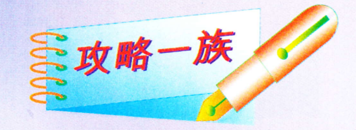
歐嘉：「好了！不要慢吞吞的，快點起程吧！」

「請等一等！」

瑪莎：「請你帶我一起去吧。」

歐嘉：「妳知道我們是盜賊伊布一家嗎？我們現在不是要去玩，我不會答應你的。」

瑪莎：「我叫瑪莎，為了阻止多曼的計劃，是必須要有阿杜



的力量的。我是不會妨礙你們的工作的，求求你們……」

歐嘉：「……嘿，是嗎，你是説你也是為了妨礙多曼而去的嗎，説起來，我也似乎和那個阿杜有點緣……若是為這樣的事就跟着來吧。嘿！變得愈來愈有趣了。」

至於阿杜，這時已被人帶到多曼的島……

兵士：「好了！跟着來吧！」

阿杜被兵士帶到島上的大殿……

多曼：「接着下來你所看到的實驗，是從未有人做過的，是個稱得上是世紀之大發現，值得記念的儀式。你真是好運！因為你能看到這重要的瞬間。在我們所在的這個地方，放置着風之水晶雲特 (*170) ，發現了這個島的我，為了鍊金術的實驗而建造了設施，使用自各地遺跡收集得來的鍊金術發掘品。」

多曼開動了放置着 6 枚水晶的高台……





多曼：「全靠阿杜你，需要的水晶已經全部到手，那麼，一切都準備就緒了。跟着只要開動這裝置的話，便能打開通往幻之都的門扉……」

瑪莎：「不要呀！！不可以的！」

瑪莎來到了眾人的面前……

多曼：「怎麼了？是甚麼人？」

瑪莎：「多曼！！你可知道將幻之都復活是代表着甚麼？請你現在馬上將這鍊金術的裝置停了吧！！」

多曼：「是嗎…會對鍊金術如此熟悉，妳是瑪莎吧，當然，我是知道的。為了達成我的目的，幻之都的古代鍊金術之力無論如何都是必須的，請你不要妨礙我。」

瑪莎：「多曼！！」

放在左下方的結晶產生了異樣，跟着更爆炸了！

多曼：「呃，是甚麼事了？！」

伊布家的人突然出現，將守衛打倒了。

歐嘉：「沒有事嗎？阿杜。你仍舊是個老好人呢，我們交給多曼的結晶，是假東西來的，哈哈哈！！真貨在我的手上。」

多曼：「你、你～！！竟然夠膽騙我！嘿嘿嘿嘿………即使不靠鍊金術的力量，亦以自己的鍊金術獲得力量…我要把你們一個不留的送進地獄！！」

歐嘉：「……看來有些不對勁呢。似乎還是先行撤退的較好。阿杜！之後的事就靠你了。既然被我所救，就要報恩才可啊。」

泰娜：「阿杜……不要被打敗呀！」

由多曼變身而成的首領，攻擊方法有點像闇之迷宮內的魔獸，但這一隻的雙手被毀後是不會再生的，算起來輕鬆得多。至於攻擊方法方面，這首領會從口中吐出一個導向爆炸彈，所以每次攻擊都應適可而止。



打敗多曼後，眾人開始準備逃走……

歐嘉：「好嘢啊，阿杜。從外表真是看不出你有這麼強的，總之就是做得很好了。」

妮珍：「嘿嘿嘿……是呢，真的是做得很好。哼……沉迷在力量之中，多曼……終歸都只是這種程度嗎。讓我為他是個還有點骨氣的人…唉，算了，反正也是全靠他才能毫不辛苦地集齊了結晶。我只不過是在利用多曼吧，那傢伙亦的確是做得很好。好了，將『水之結晶』交給我吧，不要忘了是有人質在我手的。」



迫於無奈，阿杜只好交出結晶。

卡里安：「將奇雲的封印完全解開，是來自奇雲的我們的使命。本來結晶的存在是一大障礙，但在距離現在3年之前，結晶的力量急劇地減弱，令我們可以來到地上了，我們的目的是取得 6 枚水晶，令奇雲不會被再次封印。阿杜．古利斯迪……全靠你，我們很輕鬆地找出結晶了。」

妮珍：「到此為止吧。我們的目的達成了，這樣，奇雲便可以復活了。得你們協助收集結晶，我非常感激，我不妨事先説一聲，你們是不可能追得上我們的，要使用通往奇雲的門，王家的硬幣是必要的，留了在地上遺跡的硬幣已經由卡里安回收了，於是你們就不能通過往奇雲的門了，很遺憾呢，嘿嘿嘿…」

妮珍及她的部下，就這樣從一個奇怪的通道離開，而且更連蓮娜亦一起帶走了！

「不要再理會奇雲的事了！這是我最後的警告！……………史達的養女，我們要她的幫手。」

救不到蓮娜的阿杜，只有先回到大殿和眾人會合……

瑪莎：「蓮娜呢？」

阿杜：「………」

瑪莎：「……是嗎…………蓮娜她…………」

歐嘉：「不是要去奇雲的嗎！那個叫蓮娜的女孩也是被帶到那裏的吧？」

瑪莎：「……對，不可以留下蓮娜的，而且再這樣下去的話奇雲會在地面復活，造成很大的破壞。在這之前，無論如何都要阻止去了奇雲的妮珍她們的！！」

歐嘉：「若是決定了的話便要盡快！讓我們在奇雲大鬧一場吧！！」

泰娜：「不過，媽媽，要怎樣才能去那裏呢？因為那個叫妮珍的師奶説過是需要有王家之硬幣的。」

瑪莎：「的確……在砂漠之遺跡應該亦有通往奇雲之門的，若奇雲的封印解開了的話，説不定可從那裏去的，而且…與王家之硬幣相同的東西我是擁有的，那是我一位曾身為奇雲王國鍊金術師的祖先，在我家代代相傳的物品，若這個用得上的話，通往奇雲的門應該會打開。」

歐嘉：「砂漠嗎…一個麻煩的地方呢。」

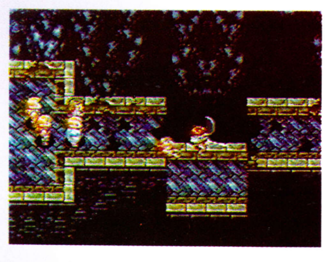
泰娜：「媽媽！要向那班人報服吧。不是煩惱的時候呀！」

四周突然發生強烈的震動……

歐嘉：「怎、怎麼了？」

羅迪斯：「媽媽，糟了！這大屋開始倒下了！！」

迪奧斯：「這裏很危險啊！媽媽，快點逃走吧！」



伊布家的人先離開了。

瑪莎：「我們亦走吧！這裏很危險呀！」

阿杜通過一段迷宮，終於找到了泰娜。

泰娜：「喂！阿杜！！不快點來的話便丟下你的啊！」

不過，因為通道突然下陷，

泰娜和阿杜兩人一起掉了下去……

歐嘉：「泰娜！」

掉到了地下深處的兩人……

泰娜：「呃？這裏是？」

這時連阿杜亦醒來了。

泰娜：「都是因為你慢吞吞才令我遇上這樣的事情吧！！哼！我才不用你幫手呢！」

泰娜獨個兒向前走，但隨即便傳來了一陣慘叫聲……

泰娜：「嘩－－－－－－！」

阿杜於是上前將襲擊泰娜的怪物幹掉……

泰娜：「哼！你也真是喜歡幹無謂的事情呢！為何要救我？我們一直都只是在妨礙你呀！你對我們沒有感覺的嗎？你到底是一個怎樣的男人呀？我從來未見過像你這樣的男人，大家都像我的哥哥們那樣的，全部都是些完全信不過的傢伙，我媽媽亦説過，所有男人都是那樣的……你和我媽媽所説的完全不同的！！不過……總之，你……是可以相信的。我不會負累你的，兩個人一起離開這裏吧！」

兩人終於脱險回到蓮娜的道具店……

瑪莎：「太好了，兩個人都平安無事。」

歐嘉：「多謝你救回泰娜…」

羅迪斯：「老好人有時也會幫得上忙的嗎，哈哈哈！」

迪奧斯：「泰娜，你無事就最好了。」

歐嘉：「我們先行到砂漠去了。」

羅迪斯：「阿杜！在砂漠等你了！」

泰娜：「實在很多謝你呢，阿杜。」

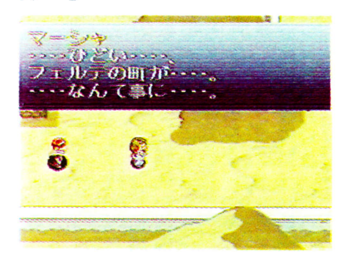
迪奧斯：「不要遲啊！」

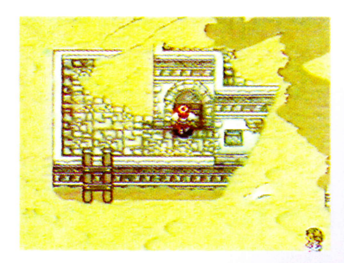
伊布一家又再先走一步了。

瑪莎：「阿杜，沒有時間了，我們也趕快到砂漠的遺跡吧。」

阿杜經上次回來辛多利亞時的路回到了砂漠中的費魯迪鎮，但在他剛進城的時候，四周卻吹起了一陣砂風暴……

瑪莎：「……太可怕了……費魯迪鎮……因為甚麼原因……幻之都仍未在地上出現……竟然只是解開封印便已經發生如此可怕的事情……阿杜，若不盡早到幻之都然後盡早制止的話……這附近的鎮和村……不，這世上的一切都會像這費魯迪般被砂所埋掉。」





這鎮現在只剩下右下方的旅館可從二樓進入，要SAVE就要趁現在了。決心出發的阿杜，這時再次到鎮的右下方找瑪莎……

瑪莎：「好了，為了去幻之都要去綠洲吧。去了幻之都的話，是不知道會有甚麼等着我們去面對的，阿杜，準備好了嗎？」

回答好了*171後，阿杜和瑪莎便來到了砂漠的遺跡，這時伊布一家亦來到了。

歐嘉：「通往奇雲的門便是這東西嗎？」

瑪莎：「嗯，在封印前，這裏似乎是用作通往奇雲之門的地方。關於這地方的事，和硬幣的事都是自古在我家中流傳着的，若我手上的硬幣能使用的話，通往奇雲的路應該是會打開的。」

瑪莎使用了她的硬幣……

瑪莎：「…………成功了呢，通往奇雲之門打開了。」

歐嘉：「終於要去了呢！你們出發吧！」

羅迪斯：「媽媽！等埋啊～」

泰娜：「我先走一步了！」

瑪莎：「好了，阿杜，我們都出發吧。」





……就這樣，阿杜、瑪莎和伊布一家去到奇雲國，而在奇雲國中，兵士都因為突然出現的外來者而嚇了一跳。

兵士：「啊？竟然潛入這門扉中！是外界的人嗎，唔，待會一定要報告給妮珍大人才可……」

到達的人愈來愈多……

兵士：「不要在扮鬼扮馬了！」

瑪莎：「……看來大家都平安到達呢，真是好了。」

歐嘉：「…這裏是幻之都嗎？一個很美的地方呢～」

迪奧斯：「媽媽，我嗅到有很厲害的財寶呀！」

歐嘉：「呃，看來有工作要做了，你們快去吧！」

瑪莎：「呃、等等！應找的不是寶物……是蓮娜呀！唉……走掉了，阿杜，我們去找蓮娜吧，既然肯定了妮珍她們是來了這裏，那就應該一定會在這都市的某處的。阿杜，你要多多小心呀！因為這裏已經是和我們的世界所不同的地方。」

和瑪莎分頭行動後，阿杜經連接整座城地下的通道，來到了位於奇雲國中央的奇雲鎮。

珍妮 (*172) ：「這裏是奇雲鎮，呃，你看來不是這裏的人呢。」

恩姆 (*173) ：「這商店雖然有很多人出入，但卻沒有客人，真是古怪的店呢。」

酒吧的主人卡頓 (*174) ：「歡迎，你……不是奇雲的人呢。」

卡魯 (*175) ：「在這奇雲中，已經只剩下飲酒這種樂事了。」

羅賓 (*176) ：「妮珍大人實在很美麗呢，腦筋又好，只是令人感到有點冷漠吧，妮珍大人她年紀輕輕便要一個人負起王家執服的工作，很偉大呢。唉！愈是對人説我就愈是喜歡妮珍大人了！」

珍露雅 (*177) ：「妮珍大人看來是回來了，一直以來她是去了哪裏呢？因為妮珍大人很美，我也很想和她談一次話……但因為怕了在妮珍大人身邊的3名幹部而不敢接近。」

奧古斯 (*178) ：「自從叫撒比魯 (*179) 的鍊金術師出現後，這都市便變了，奇雲王失蹤，現在王家的人只剩下妮珍了。是一個沒有國王的王國呢。」



美兒 (*180) ：「很快就會有『命運之審判』，當那鐘聲開始了的話……每次聽到也是那樣不安，很可怕呢。」

聽過了鎮上各人的話後，阿杜來到了鎮北的審判之館前……

男：「是命運之審判

呀……」

當阿杜正想跟隨人群進入左上方的入口時……

「請等一等！」

一名神秘男子突然出現截停了阿杜。

謎之男 (*181) ：「現在進入這裏是很危險的，當鐘聲響起後，大家便會被催眠術操縱集合在審判之館。呃，突然這樣説真對不起，我是地下組織『柏迪遜 (*182、原意為游擊隊)』的隊員阿申 (*183) ，全靠領導者，令我能擺脱催眠術，所以現在才沒有事的。柏迪遜為了知道在這裏進行的儀式的真正意義，一直都在進行情報收集活動，你知道有關這個被稱為『命運之審判』的儀式的事嗎？在審判之館中有一簍審判之燈，人的命運會被定下，被命運決定是獲選的人會怎樣呢，這就沒有任何人知道了，到現時為止已經有很多人失蹤了，這一切都是由叫做撒比魯的鍊金術師出現後開始，我知道你是從外界來的，領導者已經那樣説過了，要去見見我們的領導者嗎？領導者説過無論如何都必須要有你的力量的，我想一定是和你來這裏的目的有關的，好了，去吧，我帶你到我們的基地吧。」





兩人就這樣來到柏迪遜的基地，但阿申卻在四處張望……

阿申：「呃……？領導者去了哪裏呢？」

嘉露 (*184) ：「剛剛去了奧威魯 (*185) 先生那裏，是在談重要計劃的事。」

阿申：「是嗎！那麼，終於也要開始了呢。不好意思，因為要去準備奧威魯先生的重要計劃，呃，説起來還未請教你的名字呢。」

阿杜説出了自己的名字和找蓮娜的事。

阿申：「呃……蓮娜……嗎？」

希士 (*186) ：「知道了是誰被困了在南之塔了，似乎那是蓮娜。」

阿申：「果然！是奧威魯先生派往外界的那個蓮娜嗎？她回到了這都市了嗎。」

希士：「是呀，她似乎被到外界奪取結晶的妮珍她們當作人質帶回，不過，妮珍她們似乎並未發現蓮娜是都市裏的人，進入了南之塔的話，跟着會馬上被帶到審判之館的，若不盡早去救的話，便會失去拯救的機會，不過……領導者已經有一段時間沒回來了，單靠我們是怎樣也救不出她的了，很頭痛呀，總之，讓我先去將蓮娜的事告知奧威魯先生和領導者吧。阿杜你來救的蓮娜是這都市的女孩子，蓮娜是為了替奧威魯先生辦事而去了外界的，由於之後就再沒有任何消息，大家都很擔心，現在蓮娜回來了，然而……單靠我們的話是不夠力量去救她的！。」

古尼斯 (*187) ：「南之塔是被兵士守護着的，單靠我們的話是怎也不足以去救人的。」

嘉露：「這種時候若是領導者在的話……」

艾夫 (*188) ：「怎辦呢，這種時候若是領導者在的話……」

阿杜取得了桌上的奇雲地圖 (*189) 後，便想離開這基地前往救人……

阿申：「請等一等，難道你想一個人去南之塔嗎？(回答是 *190)，請多加小心啊，阿杜，這説不定會是引誘阿杜你們的陷阱。」

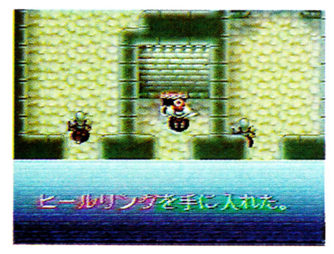
既然是南之塔，當然就在奇雲國的南方了，當阿杜進入這塔的同時，背後就已經有兩名士兵將入口關上……

兵士：「這就可以了！跟着就讓巴魯古 (*191) 大人收拾那傢伙吧。然而……竟然會有為那樣的一個女孩而特意來被打倒的傢伙呢，在外界有很多那樣的傢伙嗎？……算吧。」

閒談中的兩名士兵，被突然出現的迪奧斯及羅迪斯二人所幹掉了……

迪奧斯：「當然了，在我們的世界中，是有很多那樣的傢伙的，好了，我們從背後繞過去吧，若不快點的話，便會被阿杜一個人獨佔寶物的了。」





走到塔內的阿杜，一開始便取得了一件能在迷宮中回復HP的治癒指環 (*192) ，除此之外，在2F亦可取得最強的伊斯奧盾 (*193) ，而2F的城外則有着可令任何魔法都不消耗MP的指環 (*194) 。至於蓮娜及敵方的幹部巴魯古則在這塔的6F……

幹部巴魯古：「等你很久了阿杜，歡迎來到幻之都『奇雲』。」

阿杜發現伊布家的兩兄弟就躲在柱後……

幹部巴魯古：「……嘿嘿嘿，終於見到你所找的蓮娜，感覺如何？不過，真是可憐呢，難得見面卻很快又要再分開了，是要永別了！」

巴魯古不斷向阿杜攻擊，而伊布兄弟則乘機救出了蓮娜。

幹部巴魯古：「……嘿嘿嘿，看來你也到此為止了，好，等我給你致命一擊吧！你最好還是不要整古做怪了，否則蓮娜就要比你早一步離開這世界了！唔！蓮娜去了哪裏？！」

迪魯斯：「哈哈哈！這裏雖然沒有寶物，但我們是不會空手而回的，所以，我們就帶走蓮娜來當作寶物吧！」

幹部巴魯古：「你、你們！是甚麼人呀？！」

羅迪斯：「哼，看來奇雲還未知道我們伊布家的名字呢。」

迪奧斯：「不過，我們也不想這種小角色記得吧？唔？！」





幹部巴魯古：「咕，你……我不會忘記你們的！收拾了阿杜之後，跟着就到你們了，做好心理準備吧！」

迪奧斯：「阿杜！跟着就拜托你了，不要讓這傢伙和我們再見呀！」

兩人先帶着蓮娜離開……

幹部巴魯古：「嘿……算了……就先對付你吧，阿杜！」

這幹部完全是廢人一名，只會用隱身來閃避，若你裝備上治癒指環的話，則可在攻擊一輪後退到一角回復再作攻擊，不一會

便能將這傢伙打敗……

幹部巴魯古：「混、混帳……我竟然會被地上的人打倒…不過，你不用高興，我只不過是個小角色罷了。你和伊布都一定會死………我等着你啊…嘿嘿嘿……」

打敗巴魯古後，阿杜回到南之塔的入口，遇上了希斯。

希斯：「呃！沒有受傷嗎？我聽說你一個人來了這邊，現在無事就最好了。」

阿杜對希斯說出蓮娜已和伊布家一起逃脫的事。

希斯：「那麼，請讓我們幫手找尋蓮娜吧，另外，我還有一個請求，你可否去一趟在西區的奧威魯先生那裏呢，奧威魯先生說過無論如何都想見你一次的。」

離開南之塔後，阿杜來到西區找奧威魯……





奧威魯：「啊，等你很久了，你就是阿杜吧，事情我已經從柏迪遜的同伴那裏聽過了，蓮娜她回來了呢(阿杜對奧威魯說了到現時為止所發生了的事)。蓮娜的事，我也是有責任的，關於找尋蓮娜的事，柏迪遜的同伴亦會幫手的。」

阿申：「先生，我帶他來了。」

來的人原來是瑪莎。

瑪莎：「呃，阿杜，蓮娜的事我已經聽過了，實在不得了呢，你無事就最好了。初次見面，奧威魯先生，我叫瑪莎，你的大名我一早已經聽過了，我是因鍊金術而來的，為了阻止這都市會帶來的災禍而來的，雖然得到在這裏的阿杜先生相助，得以來到這裏……但這裏的情況似乎比想像中更為複雜，我知道不是單單將賢者之石的力量停止便可以的了。」

奧威魯：「我將你們叫到這裏也是為了這件事的，這座都市的力量會令外界怎樣，相信你們是最清楚的了，我在這裏進行着一個計劃，令因為都市力量引起的災禍不會波及外界，這個計劃是必須要有來自外界的你們的力量的，希望你們一定要幫助我呀。」

阿申：「不過，奧威魯先生，領導者去了哪裏呢？」

奧威魯：「唔，他正在調查通往城堡中樞的路線，不過，他已經去了很久了，應該是不會花上那麼多時間的，說不定是遇上甚麼麻煩了，我有點擔心呢，阿杜，實在不好意思，能否請你去找找領導者呢 (回答是*195) ，多謝你，阿杜。領導者他現在潛伏在連接城堡的設施中，那設施就在這西區北面出口通過地下所到之處，現在似乎仍有城堡的士兵在守護着，不過，絕對是不能大意的，請小心前往吧，拜托了。」

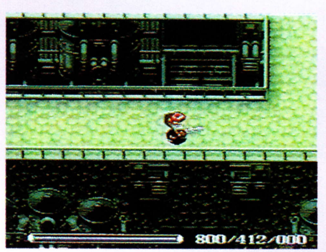
瑪莎：「我要和奧威魯先生談今後的事，阿杜，請你小心……」

當阿杜正想離開這房子時，奧威魯突然將他叫停了……



奧威魯：「請等一等，阿杜！…這手環是……？ (阿杜說出了取得手環的經過) ……是嗎…是當時的……突然叫停你不好意思呢，阿杜。」

在西區右上方的小門，就是奧威魯所說的出口，經這條通道，阿杜來到了一個秘密設施，



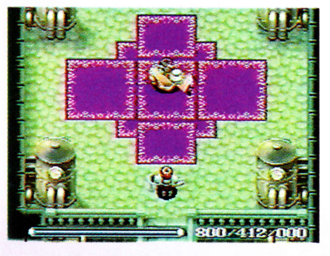
而且很快便遇上了幹部亞比斯(*196) ……

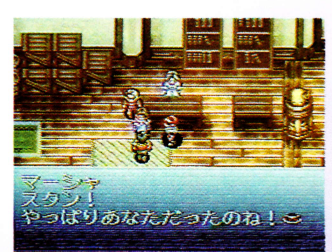
幹部亞比斯：「潛入設施內的就是你嗎！好，就讓我亞比斯做你的對手吧。覺悟吧！紅髮的小子，嘿！嘿！嘿！」

「唏！」

一名神秘男子突然出現，從後一就將這亞比斯幹掉了！

男：「本來不想鬧到這麼大去完成事情的……但沒有辦法了，你就是來自外界的紅髮劍士嗎。我是和你一樣來自外界的冒險家史達，現在正擔任柏迪遜的領導者，不過你的名字是？(阿杜將自己的名字以及受奧威魯所托的事告訴了他)是這樣嗎…阿杜，很多謝你。本應可以更早解決的，但卻被剛才的幹部所阻礙，好，這裏的事情已經結束了，趁兵士們還未發現之前，快回到眾人的所在之處吧。」





阿杜和史達先回到了奧威魯的住所……

瑪莎：「史達！果然是你呢！」

史達：「瑪莎！瑪莎，為何妳會在這裏的！」

瑪莎：「史達！蓮娜亦來了這奇雲了。」

史達：「那麼，我所聽到的『從外界被捉來的女孩』就是？！」

瑪莎：「唔……就是指蓮娜了，現在，她和一起來自外界、叫伊布一家的盜賊在一起，不過，現在連那班人在哪裏亦不清楚。」

史達：「是嗎……」

奧威魯：「史達你曾在外界救過蓮娜的呢，雖然我亦很擔心，但現在先等待柏迪遜的同伴們的消息吧，不好意思，史達，能否請你說明一下都市的情況呢。」

史達：「是的。從外界來到這裏的我，對於在都市進行的儀式感到疑問而進行調查，『命運之審判』的真正目的以及獲選者去了哪裏呢？另外我亦終於知道都市之力的構造了，在審判中獲選的人們，是成了支撐這都市的鍊金術的犧牲品。這都市現在是由唯一留下的王家成員妮珍而動的，不過，這並非只是妮珍的企圖，背後是有真正的黑幕的，在現在已失縱了的奇雲王身邊，有一位很可疑的男子……鍊金術師撒比魯。我們為了阻止撒比魯的計劃，一直在進行各種調查。」

奧威魯：「我所想的計劃，是去破壞『賢者之石』，以停止支撐着這都市的鍊金術力量，要避免災禍波及外界就只有這種方法了，當然，這樣的話不單是撒比魯他們，就連所有住在都市中的人亦會…被500年這時間的流逝所襲，這樣的話，恐怕都內的一切都會在一瞬間化為砂粒，不過，來自外界的你們是不同的，因為是回到現在的時間，所以是不會受到時間的流逝所襲，因此，你們的力量是必須的。至於阿杜你所帶着的這手環……使用這個的話就一定可以救到住在都市中的人，由於還有必須調查的事，不能詳細地說，但相信是沒有問題的。就如史達早就預定了的，我希望可以在下次命運之審判之日加以調查，因為恐怕這會是這計劃的最後機會了。」

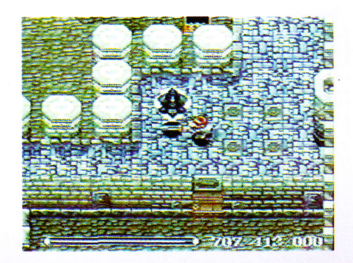
史達：「阿杜，我有一件事要拜托你的，我之前找過了通往賢者之石所在之處的路線，不過，現時為止知道了的通道，全部都被堵塞了，我希望在調查審判之日的時候，使用可通往控制室的通道，這通道是從審判之館通過地下，連接到城堡中樞的，不過，地下的通道是被一組由4個開關所連動的牆壁所關上的，4個開關分別在『東北區』、『東南區』、『西北區』及『西南區』，將在那裏的開關全部開動的話，通往中樞區的通道便可以使用了，但是，因為它們應該會各自被厲害的敵人守護着，是不可不小心的，你已經明白了嗎？ (選擇明白*197) 我將這個交給你吧，這是我在之前調查時取得的開關之鍵 (*198) 。」

阿杜從史達手上取得了開關之鍵。

史達：「4個開關所在的區域全部都是在地下相連的，你要向東北、東南、西北及西南的角落進發，阿杜，往控制室的通道拜托你了！當所有工作完成後就回到酒吧裏的基地吧，我們在那裏再見。」

史達先行離開了。





阿申：「那麼，我亦先回基地了，遲些再見吧。」

基本上，守護4個開關的敵人都是那種會在被擊中一次後轉移動其他地方的傢伙，攻略次序是沒有太大影響的，不過，因為在西北地區的開關旁可取得伊斯奧刃 (*199) ，而東南區則有着防禦力極高的伊斯奧鎧 (*200) ，各位大可先取得這些裝備以提高戰力。至於這4個開關之中，由於東南區的開關地形頗複雜，或許會花上大家一點時間的。完成這任務後，阿杜回到奇雲鎮的酒吧找史達，但他卻不在這裏……

阿申：「阿杜！大件事了，我們的領導者被人捉了！」

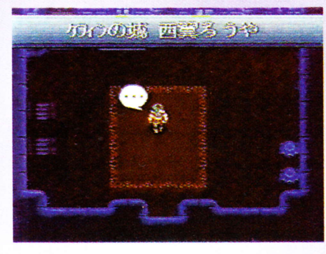
接着是現場直播被捉的史達的現在的情況……

在奇雲城的史達，突然感到蓮娜就在附近……

史達：「……蓮娜？……在那裏呢。妳要等我呀……蓮娜！」

原來伊布家的人和蓮娜就在附近……

歐嘉：「真是的，連你們也被捉住……真慘。這樣，拼命將蓮娜救出不也變得全無意思嗎，難得收集到的寶物亦全部被取回，真令人失望呢。」





泰娜：「媽媽，靜些吧，聽不到奧卡利那笛的聲音了，我很喜歡這種聲音呀！」

蓮娜：「很對不起，為了我，竟然將大家捲入這種事情了。」

歐嘉：「你不用為這事而在意的。對我們來說，這是家常便飯呢。」

蓮娜：「…………嗚……」

歐嘉：「怎麼了？！」

蓮娜：「……我的頭……很痛……」

過了一會……

泰娜：「呃、似乎醒來了，沒有事嗎？」

蓮娜：「這裏是……我回來了嗎…？」

歐嘉：「妳說甚麼了，這裏是奇雲啊，妳不是被人從辛多利亞捉來的嗎。」

蓮娜：「奇雲…辛多利亞…我…」

羅迪斯：「媽媽，她看來有點不對勁啊，發生甚麼事呢？」

蓮娜：「爺爺他在哪裏？為何我會在這裏的…我本來是為了奧威魯爺爺一件重要的工作而到外界的……跟着，在砂漠中醒來……被史達父親所救……」

伊布家各人：「吓！」

迪奧斯：「奧威魯是這都市著名的鍊金術師嘛，這名字我在鎮上聽過了，到底是怎麼一回事呢？」

歐嘉：「……即是說，你在被史達所收養之前，曾是這都市的居民嗎？」

泰娜：「喂，可以的話，將妳的事說給我們知吧。」

蓮娜於是便對各人說出了自己的身世……

「自幼就失去了親人的我，很早就被奧威魯先生的家所收養。奧威魯先生看出我有鍊金術的天份，所以我就得以跟隨奧威魯先生學習鍊金術。當我幫奧威魯先生辦事時，包圍都市的結界發生了異變。封印之力減弱，結界開始動搖，奧威魯先生覺得是外界的結晶發生了事情，為了調查外界的結晶將封印之力復原，我去到了外界。不過，我因到達外界時所受的衝擊而令之前發生的事完全記不起了……」

歐嘉：「呃～原來是這樣的嗎。妳一直以來的經歷都很悲傷的呢。然而，妳又不得不回到這地方。聽了妳的事，連我也變得傷心起來了，不過，已經沒有事了，那個阿杜亦在都內了，他一定會來救我們的。雖然那傢伙是個老好人，但卻令人感到是擁有着甚麼有別於其他人之處。」

鏡頭又回到了柏迪遜的基地這邊……



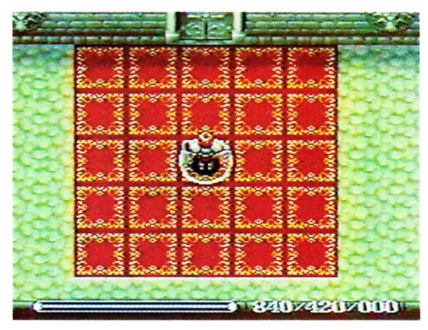


希士：「我們已經成功打開了在設施中北面的門扉了。雖然是從那裏進了城，但卻突然被城兵包圍了，領導者為了讓我們逃走而走了對付城兵。我們雖然得以回來，但領導者就被困在城堡西翼的牢獄中……阿杜，請你去救出我們的領導者吧，現在可拜托的人就只有阿杜你了。」

嘉露：「蓮娜和伊布家的人，現在仍未知道是被困在哪裏。奧威魯先生對蓮娜的事相當擔心，他說會變成這樣，自己也是有責任的。」



艾夫：「只有從西區北面的出口才能去到設施的。在領導者所在的房間之前，有着危險的陷阱，走到這裏時，請慎重前進才可。」



經過西區的通道，阿杜再次來到了秘密設施中，在困着史達的房間前，阿杜遇上了艾夫所說的機關，在這門前的5×5方格中，每一格在踏上後都會有三塊巨石從天而降，但其實要破解這機關容易得很，只要先踏上中央最下方的方格，然後作兩次前跳，馬上便能到達門前。

在牢獄之中，阿杜找到了史達……

史達：「…阿杜，你……他們似乎計劃作一次很大的審判呢，而且還是很快便會…奇雲的都市會開動呀！對不起……阿杜，我未能幫得上你……」

另一方面，妮珍手下的卡里安亦在進行他們的計劃……





卡里安：「我們的枷鎖解除了，這奇雲國會因鍊金術而完全復活！不過，我們亦因此需要比以往更多的犧牲品。快去準備『審判之儀式』！阻礙的人就全部當場解決吧，王國能否再次立於外界的大地上，就要看我們的努力了！」

兵士們：「是的！！」

奧威魯：「太好了……無事就最好了，史達。」

史達：「是的，全靠阿杜我才能得救。」

奧威魯：「那麼，大家都聽着吧……」

奧威魯開始談到有關今後的事……

「命運之審判終於都迫近了，恐怕這會是實行計劃的最後機會，我們要停止賢者之石帶來的鍊金術之力，令這都市崩壞，這是將外界從崩壞中拯救過來的唯一方法。這都市流着和外界所不同的時間。若都內的人操作時間去到外界的話，相信會因急速的時間流逝而在一瞬間變成砂。另外，沒有完全復活的這都市和賢者之石也是一樣的。妮珍她們打算在下次審判中要取得眾多的犧牲品，以從犧牲品中得到的力量來進行時間的調整。相信跟着就是在外界出現完全形態的都市，並以復活古代鍊金術之力來支配世界。我們要在都市完全復活之前賢者之石破壞，令都市崩壞。當然，是不能將無罪的鎮上居民捲入的，應該是有辦法令鎮上的人們離開都市的。這個是必須要有阿杜你的協助的，請你幫手吧，阿杜。機會就只有今次命運之審判的時候。各位，你們都為住在這奇雲的所有人而努力吧！」

其他各人都先行離去準備自己的工作。

奧威魯：「雖然是捲入了不得了的事件中，但我希望你能幫助住在這奇雲的人們，事實上，我會希望你幫我，都是因為這手環的，有了這手環的話，便能控制賢者之石。所以我希望阿杜你去在城中樞的賢者之石的控制室，要去控制室的話，可使用史達調查所知從審判之館通往城中的通道，當審判開始後，你就站在最前方接受審判吧，之後柏迪遜的成員便會好好幹的了。到達控制室後，就讓手環和賢者之石產生反應來進行操作，這樣的話，現在都市中調整時間的能力便會變成回到過去的力量……應該是會回到這都市本來所在的過去時代的。回到過去後，和外界連接的門雖然只會打開很少時間……但應該有足夠的時間讓鎮上的人逃脫的了，明白了嗎？ (回答明白*201) ……不過，為何你會有這手環的呢？我聽說這手環是只有古代魔法使才會使用的東西…但你沒有理由會是魔法使吧。不過無論如何，全靠你帶着這手環，鎮上的人有了獲救的路了。多謝你，阿杜。」

當奧威魯離開後，史度卡再次出現了在阿杜的面前……

史度卡：「怎樣了，那手環有用吧。不愧是奧威魯尼，竟然知道手環的事。不過，是不知道會發生甚麼事的，因為始終對我來說也是第一次幹的，要小心點呢。跟着就只有等那時候來到了，去旅館好好休息一下吧。」





當各位做好了最後的準備，SAVE及買回各種道具後，便可到旅館找奧威魯，向他說了已經做好了準備後 (*202) ，兩人便會進入審判之館中……

兵士：「現在會開始審判之儀式，在這審判中獲選的人是可以得到幸運的。好了，第一個人請站到圓盤之上，然後就請等待審判的結果。」

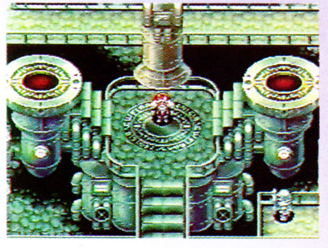
阿杜站到了中央的圓盤之上，當一陣光線照過了他後……

兵士：「恭喜，你成為王國所挑選的人民了，跟着，我們會送你到只有獲選者才可去的地方。」

一陣光線照過阿杜的身體，但卻沒有任何事發生……

兵士：「……甚、甚麼事了！唔！」

奧威魯走了出來向其他平民說話……





奧威魯：「各位！希望你們醒過來聽聽我的說話。這都市很快便會被消滅了，我們必須盡快逃走才可。」

兵士：「你是甚麼人！竟然妨礙儀式的進行……」

史達一擊將士兵擊倒了。

奧威魯：「各位都被操縱了。這都市中所有着的只是製造出來的和平罷，支撐着這都市的鍊金術之力是很危險的，不單令土地荒廢，更威脅着人們的生命，這命運之審判也是為此而進行的，在這裏獲選的人會失蹤也是因為這個緣故。為了不受任何威脅，以得到真正的和平…這都市是不得不消滅的。跟着，我們會讓大家逃到安全的地方的，希望大家跟從我們的指示。」

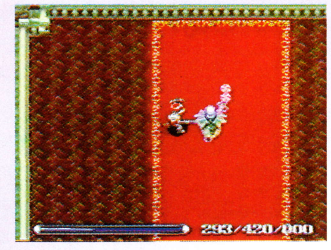
史達：「使用我所站着的這通道到城郭吧。在城中的兵士，全部都只是傀儡罷，但是也不能大意，小心點去吧。」

阿杜進入奇雲城後，首先可在木箱下找到一枚能擋住敵人10次攻擊的伊斯奧指環 (*203) ，跟着便會遇上妮珍3幹部的最後一人卡里安……

幹部卡里安：「你不聽我的警告，終於也來到這裏嗎。趕着去死的年輕人啊，你打算要成為救世主嗎。好吧，你就向着自己所相信的路前進吧，不過，你要知道這條路是多麼艱辛的，因為

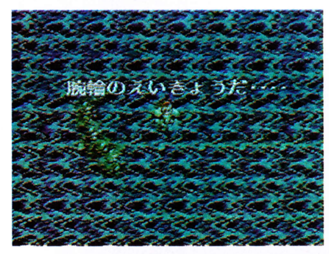
你首先必須越過我才能向前走。覺悟吧！阿杜．古利斯迪！！」





卡里安的主要攻擊方法是一條有導向能力的鞭，不過，若繞到他的背後大概也是安全的。當阿杜打倒了卡里安後繼續前進，便會來到賢者之石的控制室，跟着阿杜便照奧威魯的指示那樣來操作，跟着便來到一個奇怪的地方，只見史度卡繞着阿杜旋轉……





史度卡：「是手環的影響……在時間的流逝中給彈了出來，正向着某個地方走，手環的手量似乎對我的思念有了反應……我已經不能再在這個空間了。我有…一個……請求……在你現在要去的地方。」

同一時間，在阿杜他們進入奇雲時的地方，由於阿杜的努力，通往外界之門終於給開啟了。

奧威魯：「看來控制是成功了。現在這門扉是連接着被施以封印時，我們那個時代的奇雲的。我們的時間只有很少，要快些才可。」

奧威魯一邊協助鎮上的人送到外界，史達則一邊到鎮上看看還有沒有未走的人……

瑪莎：「已經再沒有很多時間剩下了，先生亦請快點離開吧！」

奧威魯：「唔，不過……在找到蓮娜之前，我也要留在這裏……」

瑪莎：「不、不可以的！你是必須為剛才從這裏逃脱的人指引道路的人，也是為了令這奇雲不會帶來錯誤的歷史……你是不可能有意外的，以後的事，我和史達一定會……因此，請盡快逃脱吧！」

奧威魯：「…………看來要妳背負了一件不得了的工作了。」

瑪莎：「我感到這本來就是我的使命了。」

奧威魯：「很多謝妳，瑪莎。」

瑪莎：「奧威魯先生……保重了。」

奧威魯離開後，史達亦趕到了。

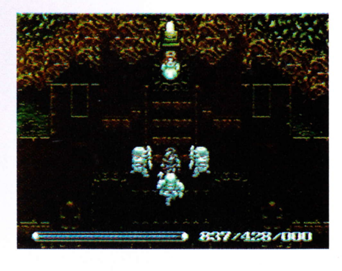
史達：「已經再沒有都內的人留下了，蓮娜到底在哪裏呢。剩下來的地方就只有城中了！這樣下去的話，蓮娜會和這城同一命運的，赶快吧。」

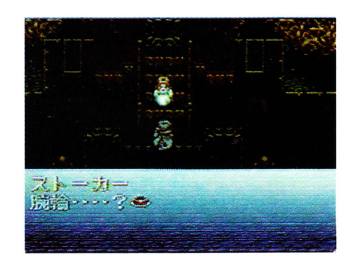
鏡頭回到了阿杜這邊，這時他正回到一個奇妙的時空……

兵士：「捉住在這裏面的鍊金術師。若遇到反抗的話就格殺勿論！！」

阿杜跟着士兵走到洞穴內，竟然看見了500年前史度卡及科妮絲達被迫害的一幕！

史度卡：「嘩！」





科妮絲達：「史度卡！」

阿杜衝上前替史度卡打倒了敵人後，留下手環消失了……

史度卡：「手環……？」

科妮絲達：「史度卡…沒有事嗎？」

史度卡：「呃…雖然我甚麼事也沒有……」

科妮絲達：「那個紅髮的人…是甚麼人呢？」

史度卡：「好了，光之結晶已經無事了，回到其他人那裏吧，奧威魯大人亦一定是很擔心的了。科妮絲達？」

科妮絲達：「……多謝你………紅髮的劍士。」

回到奇雲城的阿杜，在大殿上遇上了瑪莎……

瑪莎：「鎮上的人已經撤退完畢了，不過……似乎蓮娜仍在這座的的某處。伊布家的人亦應該是和她在一起的…必須盡快找到她才可。」

妮珍：「你沒有必要去找他們了，因為他們現在已經乖乖的在賢者之石的面前，你們要代替逃走了的居民成為活祭品。」

瑪莎：「請妳等一等！妮珍！」

妮珍放出魔法令瑪莎不得不退後……

妮珍：「我不會再讓你們妨礙我的了！」





妮珍離開後，阿杜追着她，經賢者之石控制室的秘道來到了妮珍困着5人的地方……

妮珍：「在這裏的人跟着便要成為活祭品，然後會成為這奇雲築起新世界的基石。」

妮珍帶走了眾人……

「你不能再向前進的了，侵蝕王國平安的人啊，這前面就只有獲選的人才能進入的，來到這裏是你的錯，痛改前非吧。」





閃光之下，復製撒比魯 (*204) 出現，這首領身邊被結晶所包圍，當他變成結晶的狀態時是無敵的，你只有在結晶轉動時攻擊才可，由於他的數種攻擊方法都很強，所以還是避之則吉。打敗這首領後，通往賢者之石的通道便會開啟，阿杜終於將各人救出，來到妮珍的面前……

妮珍：「竟然能來到這裏，我真要對你重新評價呢，阿杜。我知道你們的想法，你們是想直接操作石塊以令都市消失吧，不

過，我還未輸的。」

蓮娜：「妮珍，請妳停手吧，奇雲王國已經在500年前滅亡了的，妮珍妳也知道王國為何會被封印的吧？是因為在這裏的鍊金術力量是會破壞外界，對一切生命危險的東西……」

妮珍：「妳説甚麼！為何像妳這樣的小女孩會知那樣的事！」





蓮娜：「妮珍，我也是這都市的居民。我的父母就是在命運之審判中被選中，成為了這賢者之石的犧牲品。收養了我的便是奧威魯了，奧威魯覺得我有鍊金術的天份，在教給我各種技巧的同時，亦將那意思教給我知，鍊金術雖然是對人類幫助，但從賢者之石卻會放出滅亡之力……所以奇雲才會被外界放逐…當封印奇雲王國的外界之結晶發生異變，封印產生動搖的時候，我就被派到外界了。本來我去是為了回復結晶的異變，將封印的動搖復原以令外界不會發生災禍的…不過，我做不到這件事。但是我卻知道了另一件事。妮珍，這都市的人是可在外界生活的，是有和外界的人共存的方法的。就如奧威魯和瑪莎所説般，賢者之石所放出的力量在破壞着世界。」

妮珍：「收聲！像妳這樣的女孩又會知道甚麼呢。失去國家的王家，是沒有存在意義的，但只要有這賢者之石的力量的話，便可以重建國家，令沒有任何力量的外界之人知道奇雲王國強大的力量。」

蓮娜：「妮珍……」

就在這時，撒比魯突然出現在賢者之石的前面……

撒比魯：「剛才的説話…我清楚的聽到了，妮珍。這樣才是奇雲王國王家的人啊……」

妮珍：「撒比魯大人……」

撒比魯：「我在一個未開發的森林中取得了賢者之石，成為了鍊金術的第一人，更以那力量令這個本來弱小的國家沒有被周圍的國家攻下，更成為了一個王國。不過，因為一些可恨的傢伙而被施以封印，長時間受到草率的操作。到了失去封印的現在，終於能回到外界了，妳不想讓外界的人看看嗎，給他們看看這個由我建成的理想世界。」

蓮娜：「這種必須犧牲無數人才能存在的國家，這絕對不是甚麼理想的世界！」

撒比魯：「妳是不認同我所製造的理想世界嗎。任何人都會希望住在一個無任何痛苦、可隨心所欲的世界吧，我就將那世界建造了出來，因此獻出自己生命是應份的，這個都市的居民都是我的僕人。既然我給了他們這機會，他們自然應讚頌我的。」

蓮娜：「你弄錯了，沉溺在鍊金術之力下，你竟然將人命的可貴只是想成如此！」

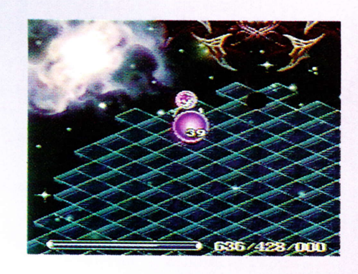
撒比魯：「是嗎，看來妳怎樣也是不會明白的呢。那麼妳也來成為建造我理想世界的食糧吧，就和在這裏的外界者一起。」

蓮娜突然衝到賢者之石的前面……

妮珍：「妳、妳幹甚麼！幹這種事的話，妳也不會平安無事的。」

蓮娜：「阿杜，請你打倒撒比魯，救出史達父親和大家吧，然後要活着回到外界啊！！」

最終首領撒比魯，除了主體之外，還會帶着兩個球體向你進



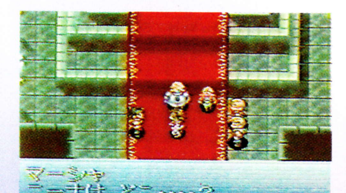


攻，首先當然是應該集中攻擊這兩個球體，但途中可要小心由主體放出的連環雷射光束，當球體被打倒後，主體會一邊攻擊一邊生產新的球體，這時牠更會放出一種有吸引能力的黑洞彈，若被這一擊擊中，所受的損傷是非同小可的。不過，只要你手上有大約5支治癒藥水的話，要打敗這首領應該是不會太困難的。

打倒了撒比魯後，史達和伊布一家都回到了大廳，然而阿杜和蓮娜卻沒有出現。

瑪莎：「蓮娜在哪裏……？阿杜……阿杜他怎樣了？」

史達：「阿杜似乎被賢者之石的光拋到另一個空間了。蓮娜在操作賢者之石，蓮娜她亦……雖然已找過了四周但卻找不到她。賢者之石的力量已經失去了，妮珍和蓮娜都恐怕……」





城堡發生了動烈的振動。

瑪莎：「都市開始崩壞了呢。」

史達：「再留在此處會很危險。」

歐嘉：「要盡快逃走才可了！大家雖然都很難過，但蓮娜是為了我們而操作賢者之石的，若我們在此死掉的話，便會白費了那孩子的一番苦心了，好了，走吧！！」

眾人以最快速度離開，而整座城堡亦在開始化為砂塵……

泰娜：「阿杜他不會有事的，因為是他，所以一定可以回來的。」

史達：「你一定要回來啊，阿杜。唔，奧卡利那笛聲……？！……是心理作用嗎。」

阿杜在最後一刻及時趕到了！

史達：「阿杜！趕得及嗎，好了，快點吧！」

阿杜所站的樓突然塌下……

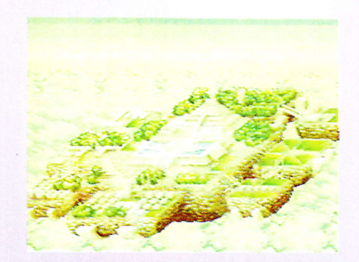
史達：「阿杜！捉住我的手呀！」

奇雲城各處繼續相繼消失……

妮珍：「難道到此為止了嗎。嘿……」

除了蓮娜外，各人總算能平安離開，而奇雲國則完全化為一陣砂塵了……





史達：「蓮娜……幻之都已經消失了，砂漠相信亦不會再擴大的了。幻之都……成為一個失去了的砂之都了。」



　　不過，阿杜救了史度卡的事，令歷史產生了微妙的變化。科妮絲達村的威利所打掃的，變成了是一個很像阿杜的銅像……

　　威利：「呃……！？是啊，這傳說的劍士很像阿杜大佬啊。為何我一直以來都沒有發覺的呢。不過大佬也沒有理由會出現在500年前就有的傳説中的，嘻嘻嘻…………阿杜大佬，他去了哪裏呢。呃！！是大佬呀！」

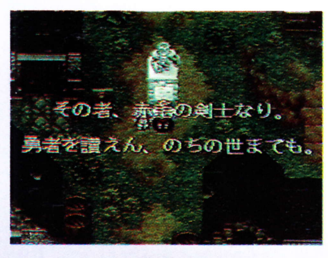
　　原來是阿杜回到了科妮絲達村。

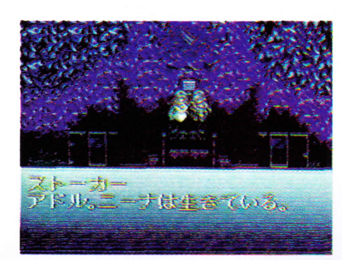
　　威利：「你平安無事呢。」

　　阿杜走了過去看那銅像，上面寫着……

　　「從前，在這地繁榮的黃金之都出現了危機，由於邪惡者的陰謀，都市變成了一個操縱古代鍊金術的邪惡帝國。善良的人們感到嘆息，決心將都市封印，當正為邪惡的追兵而感到絕望時，出現了一名被光亡芒所包圍的救世主。這是位紅髮的劍士，他會被讚頌為勇者，直到永遠。」

　　阿杜和威利來到洞穴之中，這時祭壇前突然出現了兩個人影……





　　威利：「嘩……甚麼！？」

　　科妮絲達：「多謝你，阿杜。」

　　史度卡：「我們現在是在500年前和你説話的。全靠你，科妮絲達得以不用被凍結就將都市封印，我要向你致謝，阿杜。操縱時間的魔法只能到這個限度。人類……由於人生是無法回頭的，所以都在努力無悔地過一生，即使那是為了改變一個不好的未來也好…若是為了自己而依靠特別的力量去改變世界，便會和撒比魯一樣。通過你的行動令我學會了這個。一切都是全靠你的到來。跟着，我有一件事要告訴你知，科妮絲達沒有凍結的世界，我亦沒有必要變成魔人，契約之手環的力量亦沒有使用。手環是種叫『時之手環』的東西，帶上『時之手環』的話，便可令時間流逝中引起的一切影響無效，當都市變成砂的時候，我以最後的力量將手環交了給蓮娜。阿杜，蓮娜她還活着。」

　　威利：「甚、甚麼事了？蓮娜她…怎麼了？」

　　畫面回到奇雲城消失前的一刻，這時蓮娜正獨個兒在城內……

　　蓮娜：「對不起。父親，阿杜。我真是很想和大家一起離開的，不過因為賢者之石的力量已經失去了，我也會和這都市一起……」

　　這時史度卡突然出現！

　　史度卡：「妳在這種地方嗎，現在應該還趕得及的。」

　　蓮娜：「你是……？！」

　　史度卡：「我叫史度卡，是被阿杜所救的其中一人，我要以魔法之力來救妳，我以魔法之手環創造出救妳的魔法。奇雲王國已經滅亡了，不過，妳沒有必要和它共命運的，妳要活下來，以後就要為了自己而活！」

　　蓮娜：「是的！」

　　鏡頭又再回到科妮絲達洞穴中……

　　科妮絲達：「你不用擔心的，現在她應該已經回到史達那裏的了。」

　　威利：「在史達那裏？不過，史達自3年前開始就已經失蹤了。」

　　科妮絲達：「阿杜，真的很多謝你。」

　　史度卡：「再見了，阿杜。」

　　史度卡和科妮絲達兩人隨着光球消失了……

　　威利：「…………？是甚麼事呢……我完全都不明白的。」

　　在蓮娜的道具店內，蓮娜果然回來了，在店外吹起奧卡利那笛的她，終於可以和阿杜重遇……





　　晚上，在辛多利亞的旅館裏……

　　威利：「呃、大佬，我有一個請求呀，大佬你又要到某處冒險了吧？呃，你可否帶我一起去呢。……口車，睡着了嗎。」

　　阿杜一言不發的出發了，然而仍被蓮娜截住了……

　　蓮娜：「我們一定會再見面的。」

　　阿杜離開了，而史達等人這時亦來到了……

　　史達：「阿杜他……是個很不錯的年輕人呢，希望他可以成為一個好的冒險家吧。」

　　「幻之都奇雲因為接受了失去的時間而成為了砂之都消滅了，由於一位年輕冒險家充滿勇氣的行動，結束了一段500年的邪惡計劃。不懼怕而向前進的勇氣，無人能及的好奇心，永不放棄的堅強意志，這年輕人擁有着這些早已被人忘記的東西。這年輕人相信以後亦會經歷無數的冒險，當有一天能再會時，這年輕人會有多大的成長呢……我是期待着的。

　　節錄自史達之日記」

　　在辛多利亞鎮，連威利及泰娜亦趕來了……

　　威利：「大佬……嗚，你走了嗎，點解啊！」

　　史達：「新的冒險正在呼喚着阿杜，你也明白的嗎？」

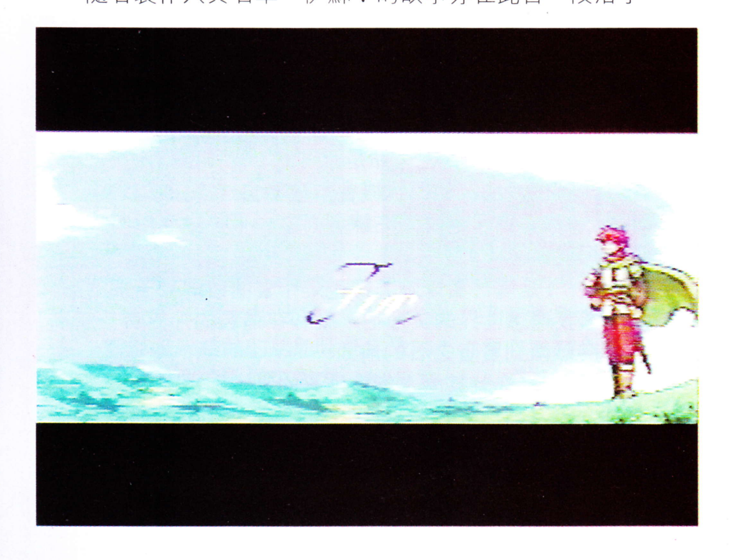
　　威利：「新的冒險……唔！我明白啊，史達！因為我……嘻嘻……也是個冒險家呢。」

　　泰娜：「嗚，嗚嗚……嗚。阿杜這個混蛋！你等我5年啊！5年之後，你絕對要再回來一次呀！因為我絕對、絕對、絕對、絕對會變成一個好女孩的！」

　　威利望望身邊的兩名女孩子……

　　威利：「……當冒險家真好呢……」

　　隨着製作人員名單，伊蘇V的故事亦在此告一段落了……

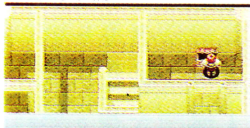


YS V 元素收集計劃 2


16. 風之元素 / 森林之內


17. 風之元素 / 費魯迪鎮民居的床中


18. 炎之元素 / 費魯迪鎮左上方的木桶


19. 光之元素 / 費魯迪鎮旅館 2F 的寶箱


20. 炎之元素 / 砂漠廢都外的寶箱


21. 炎之元素 / 奇雲廢都 1F 左上方的祭壇右側


22. 地之元素 / 奇雲廢都內的牆前


23. 闇之元素 / 奇雲廢都內的寶箱


24. 炎之元素 / 旅行商人營地左方的石塊前

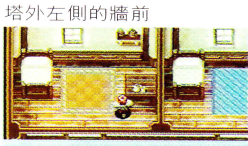

25. 風之元素 / 多曼秘密島上的寶箱中


26. 水之元素 / 多曼秘密島上的寶箱中

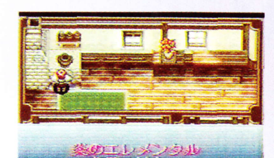

27. 風之元素 / 奇雲城東北方開關室的柱前

28. 光之元素 / 奇雲城東北方開關室的柱前

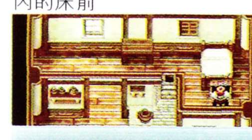

29. 炎之元素 / 奇雲城南之塔外左側的牆前


30. 光之元素 / 奇雲鎮旅館 2F 的桌前


31. 風之元素 / 奇雲鎮旅館 1F 的木櫃前


32. 炎之元素 / 奇雲鎮民家內的爐前

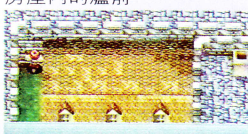

33. 炎之元素 / 奇雲鎮民家內的床前

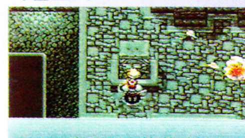

34. 光之元素 / 奇雲鎮民家內的寶箱

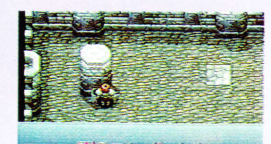

35. 地之元素 / 奇雲城南之塔 3F 的右下方


36. 地之元素 / 奇雲城南之塔露台的右上角


37. 炎之元素 / 奇雲城西區房屋內的爐前


38. 水之元素 / 奇雲城西區的左上角


39. 炎之元素 / 奇雲城地下的柱前

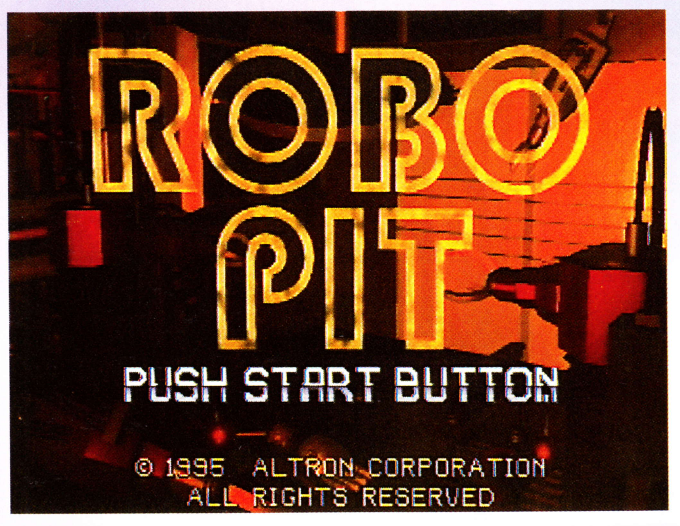

40. 闇之元素 / 奇雲城西南方開關室的柱前


41. 炎之元素 / 奇雲城地下的柱前


42. 炎之元素 / 奇雲城地下的柱前

中日對照表

134. 大穴のいわかべ
135. マジックリング
136. サラパットの 小屋
137. ジェン
138. 地の 結晶テ ー ル
139. アゾ ー ト
140. フェルテの 鎮
141. エフィ
142. ムハ ー バ
143. ゴゴ
144. ポム
145. ヒロ
146. マホ
147. タカ
148. ティスト
149. シン
150. デザ ー トマント
151. サダ ー ル
152. ヨネリィ
153. ナカト
154. ヒズ
155. トリコ
156. ミド
157. サ ー ジアイ
158. ニュクス
159. オアシス
160. コボルドのキク
161. ルド
162. ボル
163. コボ
164. タイマ ー リング
165. ニグルニカス
166. 地下道 のカギ
167. エコロ
168. ノティス
169. アルガ
170. ヴェント
171. いい
172. ジュネ
173. ヤ ー ム
174. ガトン
175. カ ー ネル
176. ノ ー ベン
177. ジャヌア
178. オグス
179. ジャビル
180. メイ
181. ナゾの 男
182. パルチザン
183. ジャン
184. キャロン
185. オ ー ウェル
186. チェイス
187. クレス
188. エイブ
189. ケフィンの 地圖
190. いい
191. バルク
192. ヒ ー ルリング
193. イシオスシ ー ルド
194. MPへらず
195. はい
196. アビス
197. わかった
198. スイッチのカギ
199. イシオスブレ ー ド
200. イシオスア ー マ ー
201. わかった
202. だいじょうぶだ
203. イシオスリング
204. ジャヒルクロ ー ン

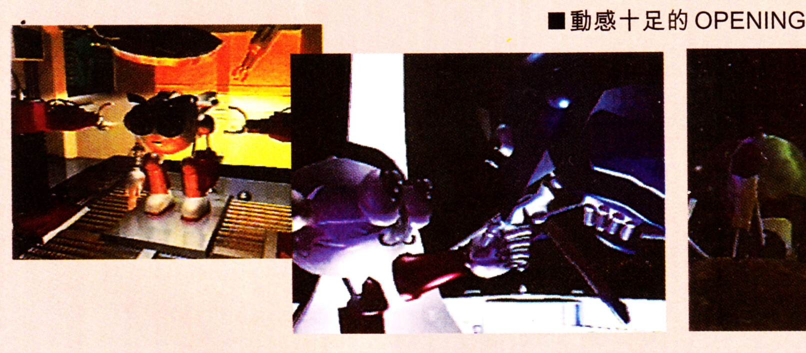


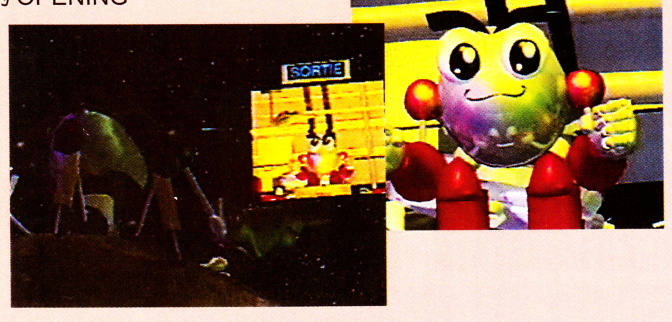
Q版 CYBER SLED ROBO.PIT



精采的 OPENING

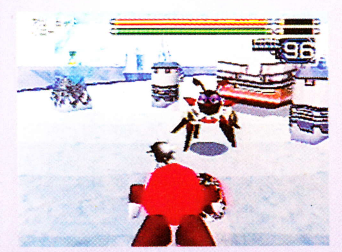
現在很多次世代 GAMES 都以電腦 CG 作 OPENING，以增加其吸引力，而這隻 GAME 亦不例外，雖然其水準還不及其他廠商如 SONY、NAMCO 的，但也有其一定的可觀性，所以筆者也在這裏為大家介紹一下。在 OPENING 上，其實已簡單地交代了這隻 GAME 的故事背景（好像除了這裏全隻 GAME 都沒有再交代過！！）。像其他格鬥 GAME 一樣，故事性是比較弱的，不竟這類遊戲是着重於觀感享受方面。其實玩者是一名機械人製造者，為了使自己的機械人能夠取得比賽的第一名而參加這場機械人格鬥大賽。為了使自機更強，便要不停的作戰，取得更強之裝備。





■動感十足的 OPENING

Q 版機械人大戰，即將開始！！



■背景是處於冰川

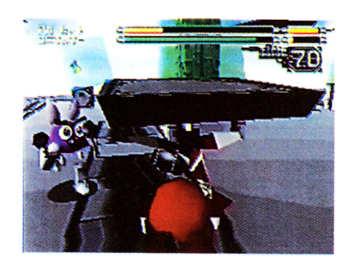


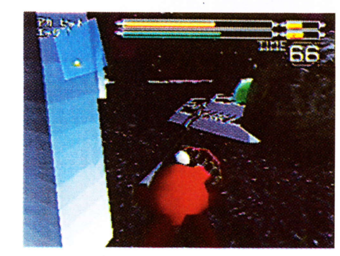
■古代戰場

老實講句，這遊戲可說是Q版《CYBER SLED》加《FRONT MISSION》更為貼切。因為其戰鬥畫面如《CYBER SLED》般的主觀立體兵捉賊遊戲，更而比《CYBER SLED》有趣的，是那些樣子可愛、二頭身的古怪機械人。每當玩者打倒對方機械人時，便可以取去對手的其中一隻手，作為自己的武器，以應付日後更強的敵人，就像《FRONT MISSION》般可以改裝自機，甚至可以自己設計一部機械人，自豪感非常哩。雖然其裝備之複雜性不如《FRONT MISSION》般需要計算重量、性質等等。但也不失為一個增加遊戲性的好方法。

場地之介紹

此 GAME 提供了數種場地供各玩家於此大展身手，而每種場地也有其特性，如各玩家可以對此善加利用的話，對攻略此 GAME 有很大幫助。現筆者就為大家介紹一下這些場地。





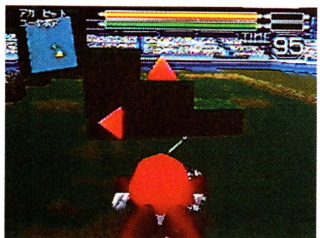
■此 GAME 的特色之一，就是這些會移動的場景，如升降台及大隕石。

古代戰場：

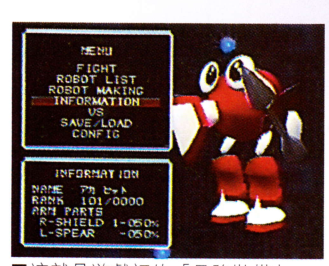
這是一個類似古代羅馬鬥獸場之戰場，而其特點是柱呀，石頭呀這些掩護物比較多，故是一個易守難攻的場地。在此場地使用遠距離武器比較講技巧，因為很容易打中掩護物。而另一方面也比較容易把敵人迫近牆邊，再用超必攻擊之。

普通戰場：

筆者想了很久都不知道應該這叫作甚麼戰場，因為沒有特別之處。而有趣的地方反而是它的景物，因為它是浮於冰川之上，而場地是會隨住水流浮動的。



■前面就是樓梯，用作掩護之用吧



MENU
FIGHT
ROBOT LIST
ROBOT MAKING
INFORMATION
VS
SAVE/LOAD
CONFIG

INFORMATION
NAME 75 ヒット
RANK 101/0000
ARM PARTS
R-SHIELD 1-050%
L-SPEAR -050%

■這就是遊戲初的「最強裝備」

未來戰場：

此戰場的特色之一，就是那些活動升降台。玩家可以跳一跳上去，暫時被開敵人那些非常利害的攻擊。而此版圖亦充滿機關，要小心啊。

太空戰場：

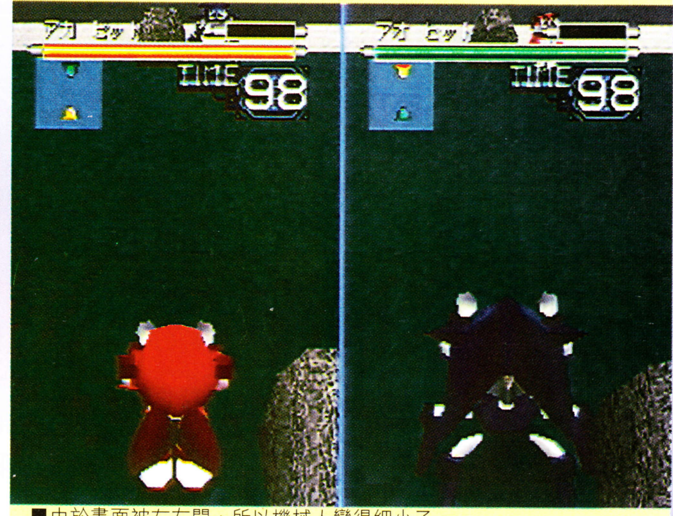
此戰場是建造於太空之上，又沒有保護網，所以時常會有些「太空垃圾」在你身邊左穿右插，危險非常。而且這些東西是可以把你推開的，故要小心，如果一個不留意給它推出界就無謂啦。

運動場：

此戰場特別的地方，就是一開始你和敵人已各於一樓梯的一端，大家都看不見對方，故要小心敵人之偷襲。而此樓梯於日後作戰時亦是好用的掩護場所。但有時因此樓梯太大的關係，反而會影響玩者之視線。

不能少的2 PLAY MODE!

身為一隻格鬥遊戲怎可以沒有 2 PLAY 功能呢？所以此 GAME 也不例外。但由於這是一個主觀立體遊戲，所以 2 PLAY 時會將畫面左右分開的。



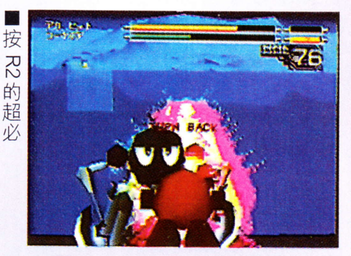
■由於畫面被左右開，所以機械人變得細小了。

Q版機械人都出超必？

不錯！它們出超必時有點像《鬥神傳》中ENJI出波。不過所有機械人都只會出2種超必，而且差不多個個機械人也一樣，使用方法更簡單，就是當右上那條BAR滿後按L2或R2即可。而筆者就在這裏介紹一下此兩招超必吧——按L2時自機會以高速向前旋轉（使筆者想起《街霸》的青狼）；而有些更會向前上旋轉攻擊，但太近邊反而會轉出場，故要小心使用；而按L2是作火球攻擊，如果是近距離的話可以做成很大的傷害。而此火球攻擊亦分兩種，分別是像阿隆之真空波動拳的連續直線火球攻擊；還有攻擊範圍非常廣的擴散火球攻擊。



■按L2的超必



■按R2的超必



■敵人出超必時記得防禦呀！



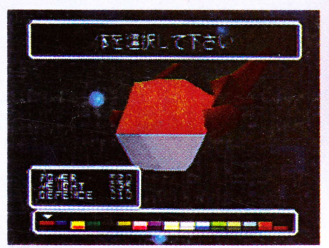
■我就是青狼！我轉！





當遊戲開始時……

遊戲剛開始時，電腦已送你2隻機械人，當然武器方面絕對是有限公司。若果玩者對機械人之外形不大喜歡的話，大可在ROBOT MAKING 製作自己的機械人。而在ROBOT MAKING是有機械人的身體和足部給各玩家選擇的，更而可以選擇自己喜歡的顏色。



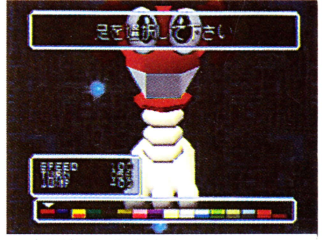
■這個身體，I LIKE IT



■精靈的大眼睛，看起來很可愛



■安裝了六隻腳的話速度當然比較高



■大腳板也非常有趣

目的是登上第一位！

最初玩家的機械人是於排行榜的100以外，而遊戲的目的便是要玩家的其中一部機械人登上排行榜第一位。而每當打倒一部機械人時，就會得到3種東西：

1）POINT數——如果POINT數減至0，便會GAME OVER。

2）更高排名——如果打倒一名比自己排名高的對手名次可被提高。

3）武器——可得到對方使用中的其中一件武器。

而同樣地，當玩者戰敗後也會失去名次、POINT數和一隻手。



■嗚…嗚…我的其中一隻手啊，不要取去呀。



■總共有100人在你之上



■敵人之轉身攻擊

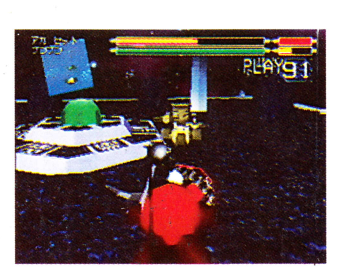
由於對手有100個之多，所以要說明每個的攻略法是不大可能的。故此筆者會說明玩家會於遊戲上何時遇見哪種敵人，又如何見招拆招。

初段遊戲——一個狼牙球打天下！

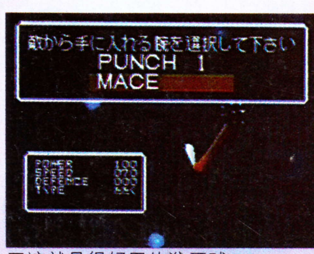
由於此時是遊戲初段，而敵人的攻擊力亦較低，故此要勝利並不困難。真是連按拳掣也可打它們出場外。此時應注意的是要熟習一下那個PS手掣，如能靈活地運用那8顆按鈕的話，對日後與排行高的對手作戰有很大幫助。至於武器方面，正如題目所說，真是一個狼牙球打完初段遊戲！（大約至RANK50）當然大家可以發掘一下其他武器的好處。由於此武器攻擊力亦算強，使用速度亦算理想，所以希望大家能多加利用。至於此武器從何而來呢？就是一名叫**イニーエモン**的對手。其他裝備方面筆者建議使用盾，一方面可以增加防禦力，威力也不太差，不失為一個好使好用的裝備。



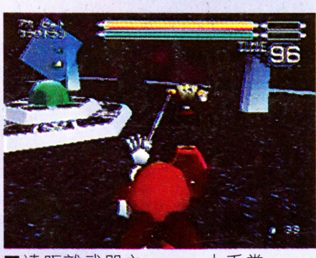
■它就是攻擊力很強的SPECIAL ROBOT



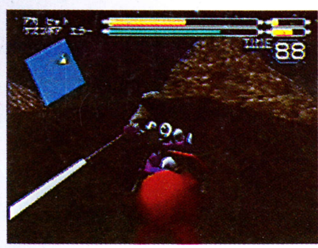
■我的能源被扣了一半，但它還絲毫無損



■這就是很好用的狼牙球



■遠距離武器之一——大手掌



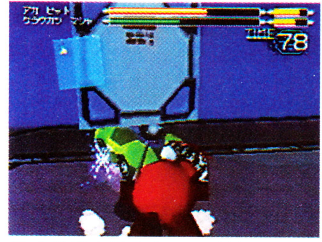
■我閃……

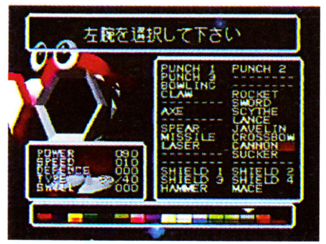


■再殺你一個措手不及！！

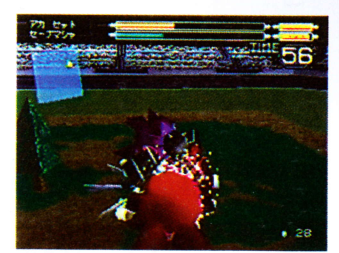
中段遊戲——武器之收集！

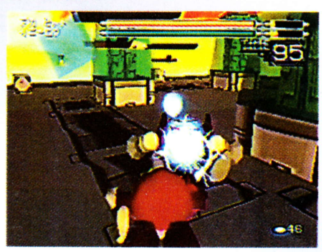
當閣下發見狼牙球再不能起甚麼作用時，那即表示你已進入遊戲之中段了。此時對手的武器種類會較多，有些更可以作遠距離攻擊，而敵人自然會比較難應付。可是當你得到它們的武器後，就會發覺之前的努是沒有白費的！此時之敵人如像初段般一味靠「勇住直前」攻擊是不大有用，因為它們的武器如大手掌呀，大風車呀可以把衝向它的你一招彈開。而攻略法之要點是要善用L1和R1的左右平行移動。首先在敵人面前引誘它使用遠距離武器，在武器未到身時即按L1或R1避開之，在此空檔時間再來一個衝前埋身殺它一個片甲不留，可以的話更可使用超必造成更大之傷害。至於裝備方面最好是一件近距離而使用速度又不太慢的武器，如拳頭、大鎚，再加多件遠距離武器如大手掌、風車，以作牽制敵人之用。


■連背景也被舉起！！利害！



■這就是武器收集後筆者的機械人


■很難纏的密集攻擊

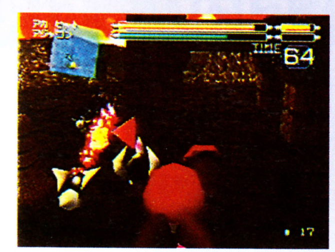

■這種敵人絕對不能給它埋身，彈開你！

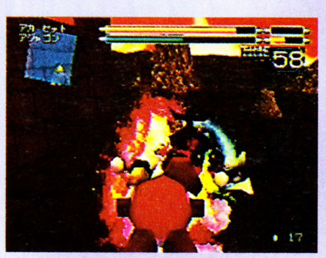
離第一位不遠的後段遊戲！

到了這個階段，也許各玩家對自己那部愛機之操控已瞭如指掌。而此時玩家會發現敵人的武器很多是以密集型式攻擊，如一枝LASER再加隻大手掌不停的左右左右向你連環攻擊；又或者用兩個拳頭3號不停的向你左鈎拳、右鈎拳。前者的攻略法就如中段般在其武器之空檔內攻擊之，但此時敵人之速度已相當高，故你的攻擊速度亦不能太慢。筆者的解決方法是一面按右上鍵和R1鍵，（左上鍵加L1鍵都OK）令自機不停繞着敵人來轉，此舉可浪費其彈藥更而可使自機迫近對手，到接近時再用重型近距離武器攻擊。而後者則利用遠距離攻擊較有利，因為被它們埋身後除了防禦之外也沒有甚麼可以做。武器方面筆者較喜歡使用LASER和大砲，因為擊中對手時會把它彈起，這個無防備狀態正好是你連環發彈的好機會。當然它們會左右移動去避開你的攻擊，所以要預計好敵人的行動路線後才可發射。而LASER和大砲是有彈藥限制的，要小心使用。


■第一下中了彈起，之後……


■再中第二下！


■我避！！跟住……


■埋身超必！！



■用石柱作掩護

■小心RANG OUT啊


■夾死你！！



■它就是第一位的機械人，決勝負啦！

筆者大戰後的小小心得

攻略了數小時的筆者（很累）有以下一點點意見，希望對大家玩此GAME時有些幫肋。

1）由於此GAME是會RANG OUT的，所以當畫面出現RANG OUT警告字句時最好立即跳回場中，再一個轉身把敵人迫出場外。

2）習慣時常保持防禦狀態，以防冷箭。

3）敵人很喜歡超必BAR一儲滿後就立即使用，故要時常留意超必BAR的情況。

4）多加利用環境：例如找石柱後作掩護，待有機會再作攻擊；或迫敵人埋牆邊，再使用超必。

5）對不同的敵人作不同的裝備，例如敵人有兩個大拳頭時，不要跟它硬拼，裝兩枝LASER連環攻擊它吧。





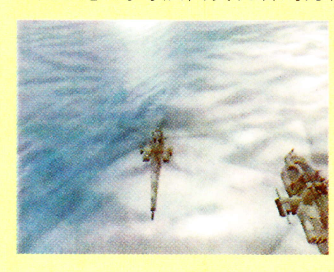


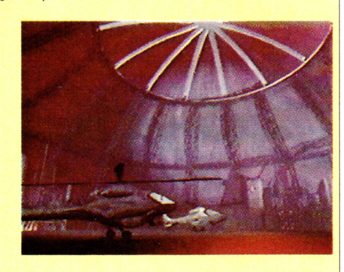
前言

在開始這個攻略之前，筆者首先提出一點，《BLACK FIRE》這遊戲的玩法是要以最快的方法去將所有的敵人消滅，所以玩者一定要有很好的身手，所以如果看罷這個攻略之後，自己玩不到這個程的人不要埋怨呢！

而這個遊戲之所以被稱為「黐線」是因為其真實感，其真實的操作，使玩者真正的感受到在直升機上的感覺，而且敵人的多亦是其「黐線」之處，不論玩者是不是此道的愛好者，《BLACK FIRE》將會是一個很好的訓練機會，去學習一下如何去面對一個又一個的絕境，亦學會怎樣才算是真正的「永不言倦」精神！

要成功的完成這個遊戲，一定要準確的認清目標，因為如果盲目的找便一定會失敗，所以定要多看那「正負數字」，「000」的時候代表玩者的方向正確。





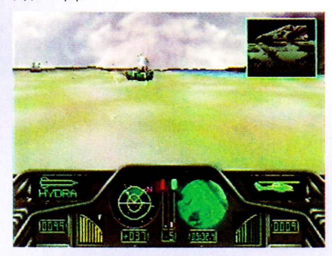
LEVEL-1 MISSION 1 FIRST STRIKE

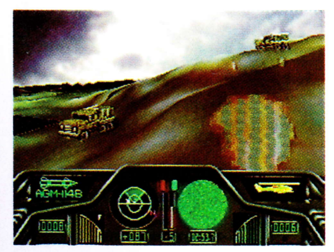
這是戰鬥直升機「BLACK FIRE」的首項任務，這部編號為AH-210的直升機的任務是要將恐怖組織「岡索狄林」消滅，而這首一項任務是要將「岡索狄林」的燃料庫摧毀，但是這任務是不易完成的，首先，玩者要將在四周的導彈發射器消滅，因為這些導彈發射器是守護燃料庫的主要軍力，所以一定要先對付為佳。

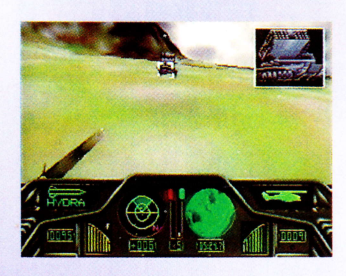
為了要使任務在最安全的情況之下完成，玩者一定要記着一件十分重要的事情，就是「切勿逞英雄」，因為在這版之中，敵人的數雖不算是多，但以「BLACK FIRE」的儲彈量，是絕對不可以應付所有出現的敵機，所以，對付完地面上的導彈發射器之後，一定要立刻到向一個目標攻擊，不然的話，到自己彈盡之時，便為時已晚了。

至於此版最主要的目標是山上的「岡索狄林」燃料庫，這個燃料庫可謂守衛森嚴，在玩者攻擊的期內，會不斷有敵方的戰鬥升機前來支援，所以一定要速戰速決，否則又是死路一條。







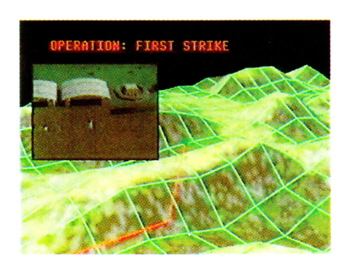




〈地形分析〉

在地形上，玩者是在南方的一個高原之上，而敵方燃料庫則是在北方的高原之上，而導彈發射器便是佈置在中間的河谷之上，所以，如果一開始時不先將河谷的敵人消滅，便一定會受到史無前例的攻擊。而進入河谷之後，一定要低飛，這樣可以更有效的描準目標。







LEVEL-1 MISSION 2 SILENT FALL

〈地形分析〉

此戰的爆發地點是在河上的一條橋上，所以玩者最快可以到達的方法便是一直沿河而上，而且應是越快越好，因為在一個河谷之中，如果行動比較慢的話，便必定會給其他的敵機發現而導致功敗垂成。此外，亦要小心由左方前來支援部隊。





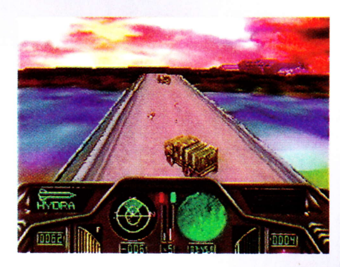
沿着河一直的前進，發現了「岡索狄林」的運輸車隊，相信這隊是在運送着一些武器又或是彈藥的東西，所以「BLACK FIRE」又要再一次出動，這次的目標是敵方的運輸車隊，而且，據估計這些軍火武器是運往一個名叫「基狄安之劍」的僱傭兵集團，所以更加要制止他們這次的行動。

不要以為對方只是一隊普通的車隊，其實這隊車隊的護衛是非常厲害的角色，首先，由於「岡索狄林」是一支不知從那裏得到外星人科技的恐怖組織，所以，他們的武器可謂出乎意料之外的強，這次「BLACK FIRE」便可以見到LASER這種可怕的武器了！

除了LASER之外，護衛車隊更有不少的火箭車，所以這是一場硬仗，如果要一舉的將人消滅，便一定要「勇往直前」，因為在「BLACK FIRE」面前的敵人是異常的多，和上一版一樣是不可以全部殺掉的，所以一定要穿過所有的敵人，才可以將目標打倒。（記着：不要和敵方的其他部隊纏鬥。）









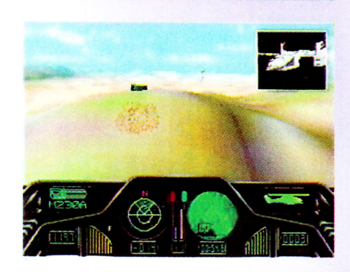


LEVEL-1 MISSION 3 RULES OF ENGAGEMENT

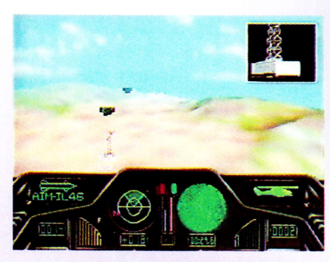
MISSION 3是玩者和時間的一場比賽，因為這次由玩者控制的「BLACK FIRE」要攻擊的目標是一部被盜的輸送直升機「V-22 OSPREY」，這部直升機現正被「基狄安之劍」利用作運送武器之用，所以，「BLACK FIRE」一定要將此直升機毀滅。

這次的戰場是在汪洋上的一個小島上，而玩者先要在海上找到這個小島，但是在這之先，要先一步將在附近小島上的雷達站消滅，因為這些雷達站也是這次行動的目標之一。小心！每個雷達也是由四個砲台所守衛着，但不一定要將那些砲台毀，因為這樣做會消耗不少彈藥。

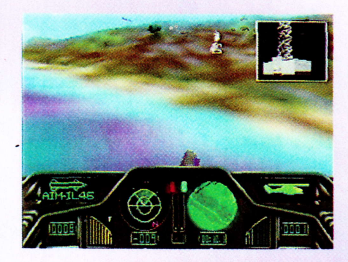
玩者一發現「V-22 OSPREY」進入射程範圍便要立刻用導彈，否則會被它逃脱的。如果是失敗了的話，便唯有使用最後的手段，那便是利用「BLACK FIRE」上的「TURBO」，全力的追捕「V-22 OSPREY」。（由於「V-22 OSPREY」是主要的目標，所以玩者大可以先攻擊「V-22 OSPREY」，到最後才將其他的小目標消滅，這樣做可以省卻不少時間的。）







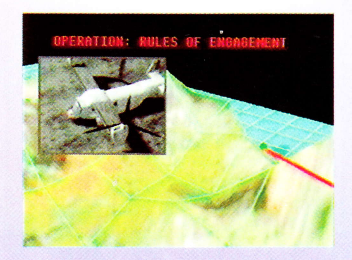




〈地形分析〉

由於戰場是一片大汪洋之上，所以可以説是「無掂無掩」，所以玩者一定要打醒十二分精神，在海洋之上，玩者的位置很易便會被敵人所發現，所以在可能的範圍之內，要以最快的時間完成任務，而且要少開火，理由和以上各版的一樣——慳彈藥。





LEVEL-2 MISSION 1 SEAHAWK

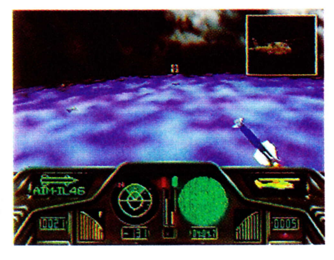
這個MISSION的目標真的可以稱得上是「滄海一孤舟」，因為這個目標是一個巨大的「海上鑽油台」。這個鑽油台本來是政府的，可是這時已被「基狄安之劍」所佔據，而且是不可能將這個鑽油台搶回來，所以一定要將它毀滅！

要毀這個鑽油台不是一件易事，因為這個鑽油台是只一個假像，其實這是一個秘密的機地，內裏是有着很多的軍備，要對付是絕對不易的。唯一能夠消滅鑽油台的方法是直接擊中鑽油台中心的「人手操作鑽油裝置」，但要做到這點，便先要排除路上的所有敵人。

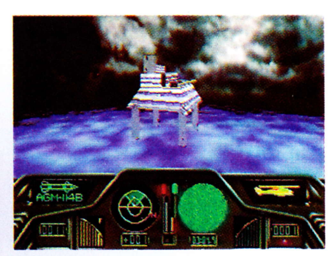
這個鑽油台的軍備有大量的戰鬥直升機，而且又有很多的砲台（實際上是沒有的），更加有可怕的「巡航導彈」（實際上也是沒有的）。在眾多的軍備之中，戰鬥直升機是最可怕的，數量多，而且攻擊力大，是極厲害的敵人。而且在鑽油台的四周是有着八部的戰艇，是會放出大量火箭的，一定要先解決為佳。最後……當然是打破鑽油台的中心。





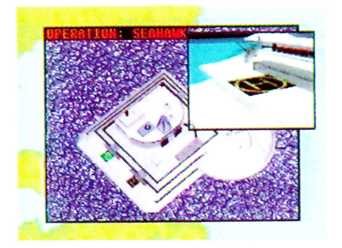


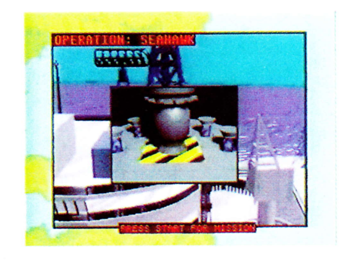




〈地形分析〉

和上一個MISSION一樣，這是「無掩無掩」的一版，而且連一點兒的高地也是沒有的，所以唯一的打法便是「遊鬥」。這種打法的好處便是可以將敵人的軍力分散，而且亦可以保留自己的實力，因為在對付那八部戰艇時是要使用很多的火力的。





〈地形分析〉

在深谷作戰是最忌作出多餘的動作，而且是最不應該猶豫的，因為在自機一進入深谷的範圍，深谷中的敵人便會向玩者作出全面的攻擊，而且在玩者一面下降，已經要開始進行攻擊，在到達深谷底之時，玩者便要以最快的速度將最近身的所有敵消滅，以求自保。





LEVEL-2 MISSION 2 SHADOWFIRE

MISSION 2是一場「困獸鬥」，因為這次的目標是在一個深谷之內的，所以一旦進入了這個戰場，如不能完成任務，便不可能全身而回，所以，用「置諸死地而後生」來形容這場戰鬥是最貼切的。

在美國國境北部的邊境地域上，以石油輸送管作為掩護的基地現在被「基狄安之劍」所佔據着，為了要奪回這個基地，「BLACK FIRE」便得全力一戰，由於這條戰線是相當的長，所以敵軍是須要很多的補給，所以這次玩者的目標是要將方所有的補給車和基地摧毀。但是由於這次的是非常秘密的任務，所以是不可以給他國知道的，因此如果遇上加拿大的軍，便一定要立刻逃跑，不要和他們戰鬥。

敵方的所有的補給車也是由很多的LASER砲台所包圍着的，所以是很難接近的，要成功的完成任務，便一定要在進入深谷之後立即低飛，用「密集攻擊」來將所有的敵人也消滅，但是要記着一點，用導向飛彈對付補給車，用HYDRA來對付砲台。









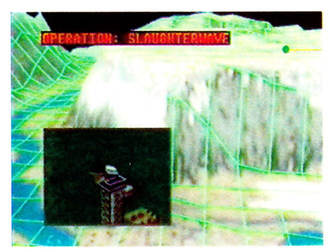


LEVEL-2 MISSION 3 SLAGHTERWAVE

〈地形分析〉

這種是平原加上高原的地形，亦可以說是一種對玩者完全不利的地形，因為在毫無藏身之地的情況之下，要發揮出戰機的最大戰鬥力是很難的，唯一的解決方法是以快打慢，在自機未被敵人發現之前便要將敵人打倒，但是這一定要比正常的使用更多的武器。

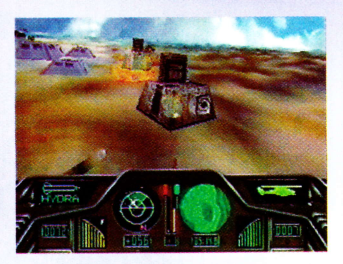




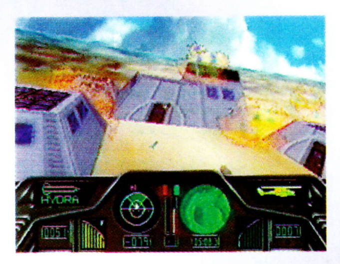
對「基狄安之劍」之戰已是進入了白熱化的階段，MISSION 3的目標是「基狄安之劍」的秘密作戰基地，既然稱得上是作戰機地，其軍力是非常的高，要將這個基地摧毀真是一件難若登天的事，但是所謂事在人為，一定會有方法的。

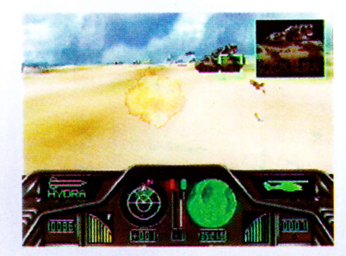
在對付作戰基地之前，一定要先對付前方平原上的偵察衛星，這也是這個MISSION的目標之一。不過，初次玩到達此版的玩者不要被這個非常易對付的偵察衛星所騙倒，因為在等待着玩者的是一大群的強化戰鬥直升機，所以玩者切勿掉以輕心。

最快解決此MISSION的方法是「直線移動」，先打爆偵察衛星，之後便立刻上山對付「基狄安之劍」的秘密作戰基地，但是由於基地的四周是有着很多武裝，所以一定要先解決為佳。那三個重火力的砲塔、多部的重戰車，再加上天上無數的戰鬥升機，使玩者根本無法發動攻擊。唯一的攻擊方法是「打圈」，這樣便可以避開最多的敵軍砲火。









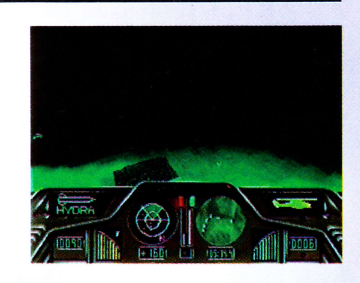


LEVEL-3 MISSION 1 RECIPROCITY

在上一個MISSION之中，玩者是未能將所有的敵人殺滅的，所以這個MISSION便是要將這些殘黨消滅。但是，這是玩者首次在正的黑夜中作戰，所以，敵機有時是會在玩者面前突然消失的，但不要誤會，敵機不是會穩形，而是黑夜的影響而已。

雖然這是「基狄安之劍」的殘餘部隊，但是這隊的戰鬥力是不可以忽視的，因為在隊中（「BLACK FIRE」的目標）的戰鬥機和戰鬥直升機是有着很大的戰鬥力，再加上滿天也是敵機，玩者根本沒有多餘的時間去瞄準敵人，以下便是解決的方法。

首先，玩者要飛上山上將一部份的戰鬥直升機摧毀，在他們有所行動之前便要立刻離開（要完全離開戰場的範圍），不要理會他們在無線電上的挑釁，這樣下去，敵機便會自動的「送上門」，玩者便可以以逐一擊破的方法解決他們了！這種方法不只可以用來對付戰鬥直升機，更加可以用來對付所有的戰鬥機，可謂萬試萬靈。











〈地形分析〉

這個高地是當地原居民的聖地，在這片高原的土地之上，「BLACK FIRE」是毫無藏身的地方，所以要往上方逃走，找尋最好的穩藏地點，這是在這種地形情況之下最佳的應付方法，所以各位如依這個方法去玩的話，便一定可以平安的渡過此版。







超兄貴
～究極無敵銀河最強男～
超級「一次過」爆機攻略



STAGE 1

STAGE 1是《超兄貴～究極無敵銀河最強男～》之中最容易打的一版，因為在此版之中，敵人的數目不是那麼多，而且全是一些微不足道的小角色，所以玩者大可以放心的將這些敵人一氣消滅。

不過，在痛快消滅敵人的同時，也要小心一些可能會威脅到再身安全的事物，那就是在空中一些非常、非常微細的敵人，這些敵人的體積真是細得可以，用肉眼看下去有可能看不到，所以玩者一定要非常小心[的去看，不然，這位「究極無敵銀河最強男」便會一命烏呼，而且，這樣會使玩者失去一個CREDIT，對於爆機，這一個CREDIT是非常珍貴的，不要輕易的放過。

就如在文初的介紹中，這版是非常易對付的，原因是自機——「究極無敵銀河最強男」的體型是非常的巨大，而且由他發出的LASER是異常的粗，更可以將敵人所發出的彈全數消滅，所以只要玩者小心的去玩的話，這版將會是一個BONUS STAGE。

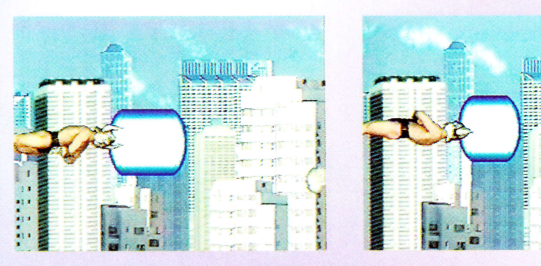
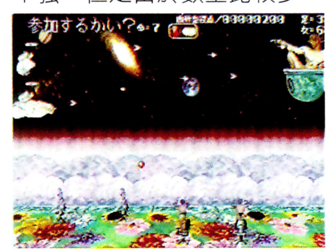
STAGE 2

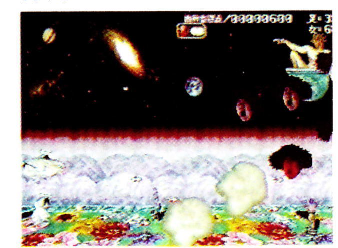
STAGE 2的背景是一個大花園，在這個大花園之中，有着不少的奇怪東西，而且這個花園可以看到一個非常「不尋常」的宇宙，在宇宙之中，不難找到以前在《超兄貴》之中曾出現過的人物。

首先，是一些「爆炸裝」的人頭滿天飛舞，這種敵人是不難對付的，主要的敵人是在下方的「人」，這些人的攻擊主要是單發的小彈，不過不要小看這些「小彈」，因為這些人數眾多的敵人的攻擊力雖然不強，但是由於數量比較多，所以如果一不少心，便會——死！接着而來的便是上下各一2排的「半人」，這些敵人手上拿着的「類似MP 5」的火器是可以發射出三連彈的，不過，這些三連彈是可以用玩者本身的彈來抵消的，所以玩者不妨和他們面對面的一拼！不要忘記在那些「合體人」手中得到POWER UP的道具。

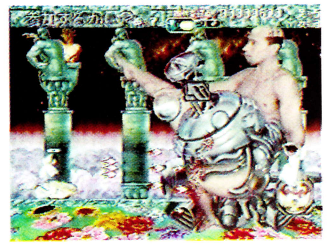
這版的BOSS是「逞與糸乇也」是非常易對付的，只要將自己放在BOSS的底部，利用OPTION便可以將此BOSS打倒。





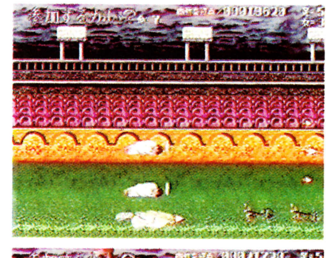
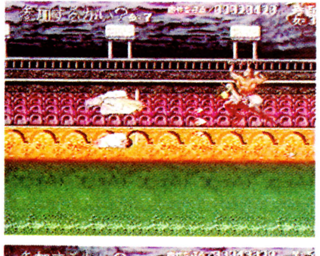


STAGE 3

在《超兄貴～究極無敵銀河最強男～》這個遊戲之中，似乎是使用了大量的「人頭」來作為攻擊，在第二版之中亦是一樣的，但是在所有的版面之中，這些人頭的攻擊力是不甚大的。在這版之中最主要的敵人是一些「天鵝哥哥」和「人型自護」，這兩種敵人的攻擊是最大的，但是這兩種敵人也是給自機POWER UP道具的「大恩人」，所以玩者一定要好好的「對待」他們。

其他的敵人方面，是不用太花心神去理會的，攻擊力不大，數量又不多，所以……不多説了。至於這版的BOSS方面，是由十位學生組成的「教師與學生的三角型態」，從外表看上去似乎是不易對付的，但是其實這BOSS也是不堪一擊的，玩者只要在他們的底部攻擊，便可以將所有的學生擊倒。



STAGE 4

這海底的一版是非常難打的，因為在這版之中的敵人是相當的多，而且攻擊力亦是不弱的，所以玩者一定要多加提防，尤其是那可惡的「人魚大叔」，這些「人魚大叔」的攻擊是很厲害的，由上而下的彈往往會玩者防不勝防，此外，大量的小型「有腳」飛彈一定會令玩者感到吃不消。此外，那些人型八爪魚是不打不行的，因為……當然是POWER UP了！

這版的關鍵是在於玩者能否令自己的OPTION「安全的到達」BOSS的所在地，因為要對付這版的BOSS便一定要OPTION之助不可。BOSS「牛蛙」本來是不難對付的角色，但是由於一定要靠OPTION在底部破壞，所以……OPTION萬歲！那些口部放出的「東西」只要在其底部前後移動便可以避開的了。






STAGE 5

在海邊的一角，玩者又遇上了敵人，這次的敵人是一些有人頭的海鷗，主要攻擊方面是下方一些小「人螺」，這些「人螺」是小小的殺手，在本身已是頗混亂的情況下放出小小的彈，往往會玩者失去生命。

至於那些「鯊魚騎人」是珍貴的補品，有POWER食的東西當然是不可以放過的。此外，使用「鐵甲飛拳」的敵人也是可以供給玩者POWER的重要角色，玩者一定要好好的珍惜這些人物。在對付以上的敵人的同時，玩者一定要小心那些快似疾風的「箭魚」。

此版的BOSS是「GALLEY WAR CAR」，對付這戰車的方法是用OPTION在其「大頭」上，跟着他走便可以將他殺死，是非常辦到的，但是要小船頭放出來的小彈。



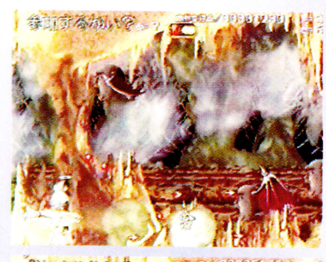


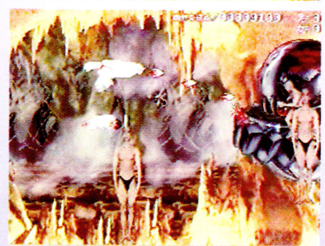

STAGE 6

這是在前段遊戲之中最難玩的一版，遊戲地點是在一個巨大的鐘乳洞內，敵人方面，首先是一些人頭蝙蝠，接着又有「大」蚊，跟着更有半人半青蜓，的可惡傢伙，不要放過他，他是有POWER UP的！但是要小心上方八個一組的人頭彈，非常易會看不到的，小心！

除了這些敵人之外，更有巨型蜜蜂人（他亦是有POWER UP的），但不用擔心，些敵人是不難對付的。在所有的敵人之中，最惡毒的是人頭彈，這種敵人的體積小，但是所佔的空間多，出場的次數又多，所以一定要打醒十二分精神去打才行！

BOSS是「蟲大統領」，他的攻擊是分三個階段的，首先是「人體攻擊」，利用上方的裝置製造出高高的人，阻礙自機的攻擊；接着便是散彈和LASER攻擊；最後便是四方向的全空域攻擊。



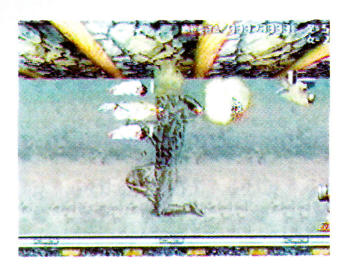
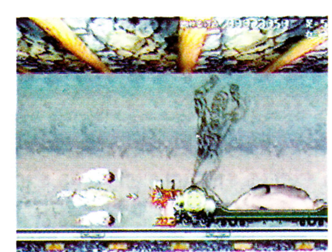


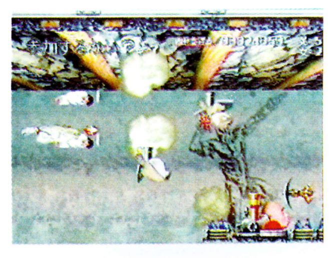
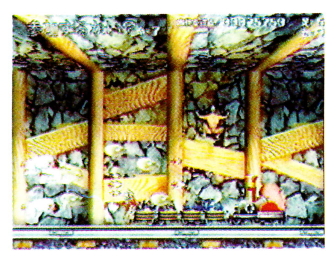
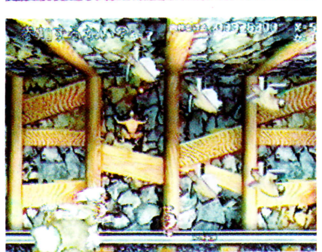
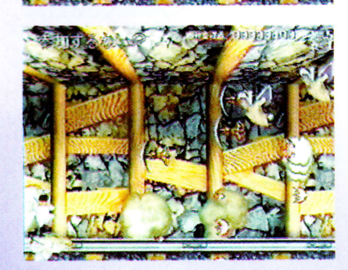
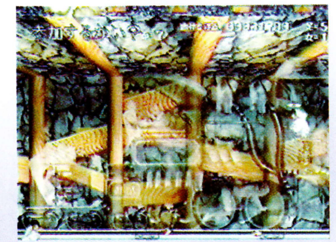
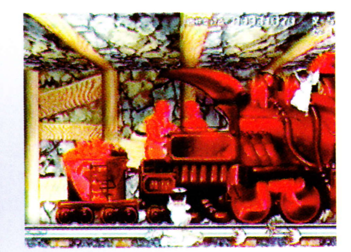
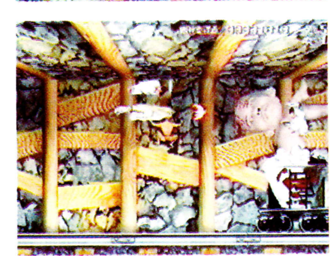
STAGE 7

這版是在一個很大的岩洞進行，敵人方面是一些毫不可愛的「飛鳥」又有POWER UP，又多又麻煩，真是十分可惡的敵人，此外，不同種類的「火車」也是非常有價值的，因為所有的火車也是POWER UP的，所以玩者一定要用盡所有方法去將所有的POWER UP也得到手，不然，以後的路將會是非常的難走。

雖說是要盡量的取，但是也要小心自己安全，因為在這版之中，敵人的數目是異常的多，而且攻擊力均是當高的，所以玩者一定要小心！還有一點要注意的，這版所有的POWER UP也是向上走的，要吃就要快。

此版的BOSS是「人間機關車」，一如對付以上各版的BOSS一樣，將自機放在敵人的底部，利用OPTION將敵人打倒吧！但要小心車尾放出來的導向彈。

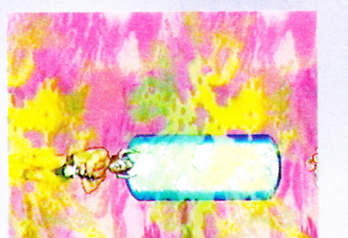








STAGE 8

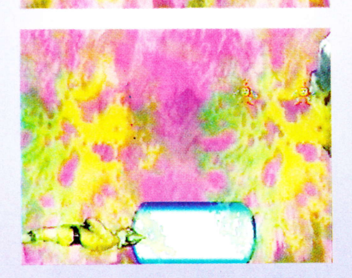
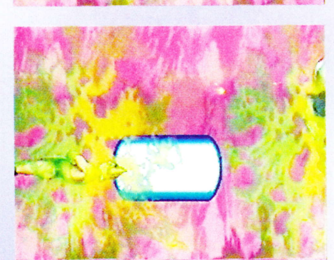
噢！又到「究極無敵銀河最強男」出場的時候了！這次又是一貫的「單純」射擊，玩者要控制「究極無敵銀河最強男」出戰，對付那些「蚊塵般」的敵人,真是非常的難玩的。在此版之中，敵人的數目比上一次的比較多，而且出彈的數目亦比上次為多，再加上有一些巨大的殞石的阻礙，玩者所受到的考驗是比第一版的大上數倍的。

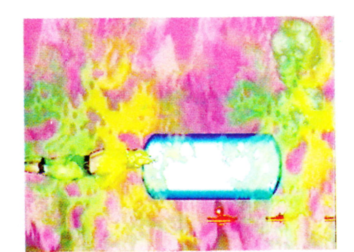
此版的重點是玩者很容易會給背景的色彩所誤導，因而作出一些錯誤的動作，此外，背景的顏色和敵人所發出的彈的顏色是極相似的，所以一定要十分小心！當然，這次和第一版是一樣的，如果死了的話，是計一個CREDIT的，真是可惡至極，小心！小心！

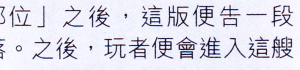




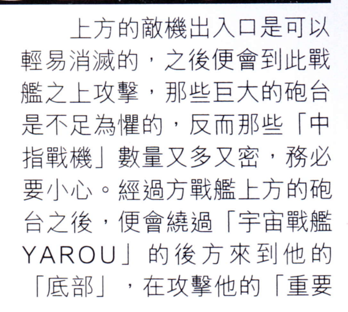





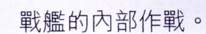


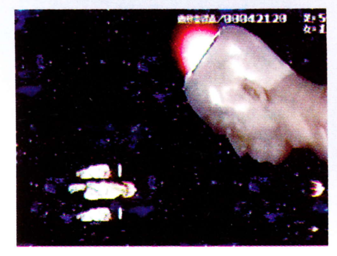
STAGE 9

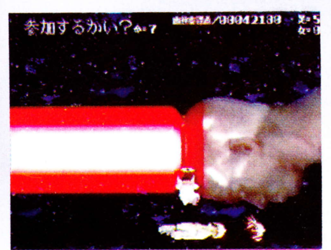
異話不說，一開始便要打BOSS了！這版的BOSS的名字是「宇宙戰艦」……「YAROU」！他的攻擊先是以前方的頭為中心，其頭部會放出超粗大的LASER，小心！一定要到他的底部才可以避開的，而且如要將此傢伙打倒的話，便一定要利用OPTION貼在此頭上方可以成功的。



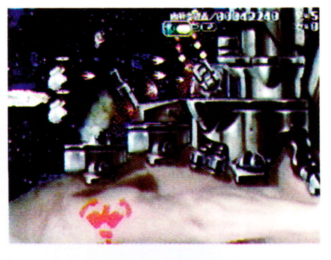
上方的敵機出入口是可以輕易消滅的，之後便會到此戰艦之上攻擊，那些巨大的砲台是不足為懼的，反而那些「中指戰機」數量又多又密，務必要小心。經過方戰艦上方的砲台之後，便會繞過「宇宙戰艦YAROU」的後方來到他的「底部」，在攻擊他的「重要部位」之後，這版便告一段落。之後，玩者便會進入這艘戰艦的內部作戰。

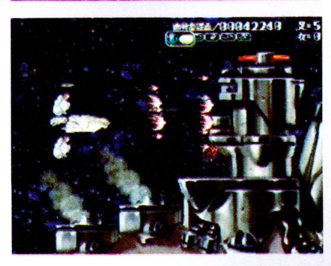








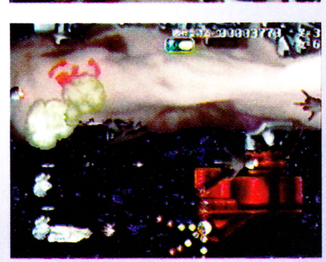








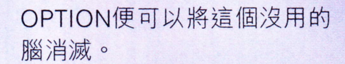


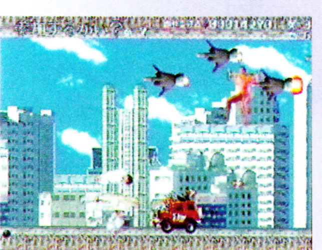


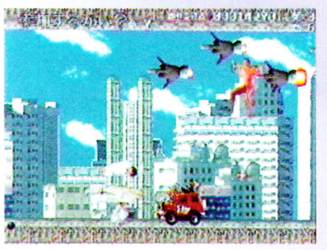
STAGE 10

在戰艦之內的城市（超時空要塞乎？），玩者要面對的敵人是以地面上的「戰車」以及天空中那些「中指戰機」和「拳頭戰機」，這些便是這版中的主要敵人，至於POWER UP方面，便要擊落那些「手掌蝴蝶」了！三個、有三個POWER UP的，非常珍貴。

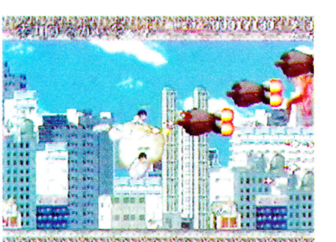
不要以為敵人全是在天上的，事實上在地上的氣股也是玩者的敵人，小心！通過了城市，便會進入敵人的工場，在那裏，玩者會看到「肢解人」，這些便是未組合完成的敵人了。而且亦是有POWER UP的，通過了以上所有的事物之後，便會見到此版的BOSS「大腦」了！至於打掛這個腦的方法便是……當然是利用自己的OPTION了，只要有OPTION便可以將這個沒用的腦消滅。



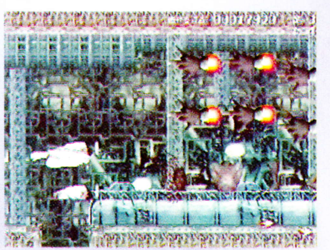


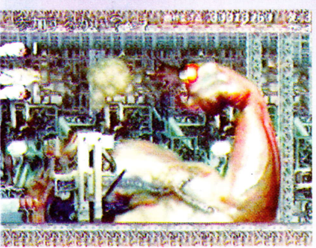


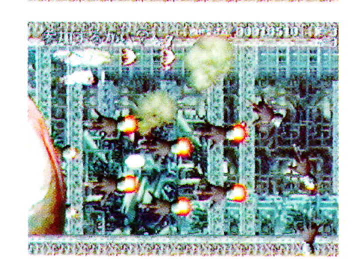


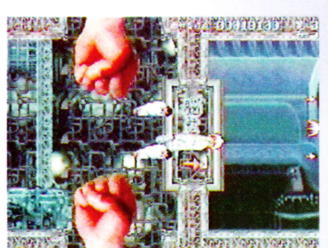


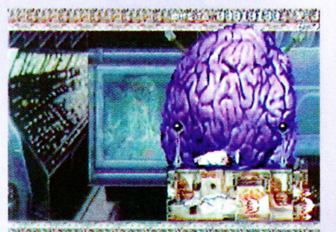


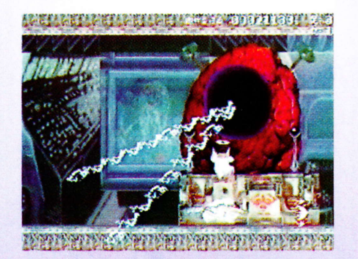










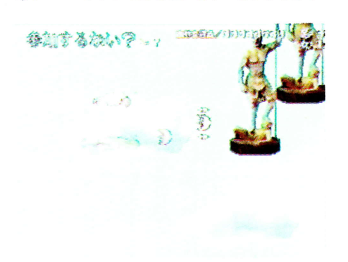




STAGE 11

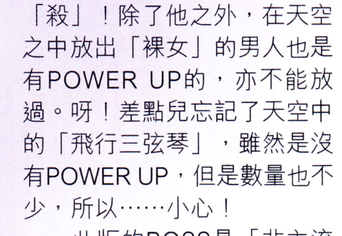
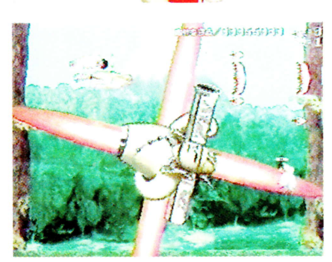
這是一版由天打到落地的戰鬥，而且在這版的途中，是有很多POWER UP可以取到的，但是只是自己有沒有能力去取，因為在版中的敵人數量是各版中數一數二的。除了是由上地到下之外，這版亦是滿天神佛的一版，不少佛會從天而降，但記着這些全是POWER UP來的，一定要取。

在滿天神佛之中，會有一些小小的兄貴出現，小心！他們放出的「網」是極可怕的攻擊，一定要注意。此版的BOSS是「古代之神様」，這位BOSS是沒有死位的，所以一定要認真的去應付。他先會放出飛彈，之後又會放出四條火柱，而且不停的轉動……他的攻擊就只有這些而已，所以……A PIECE OF CAKE！（說真的，這BOSS真的是太易打了！）







STAGE 12

這是在神社之內的一戰敵人是在湯碗之內的男人，但是他們是從天而降的，會跟着玩者的高度而前進，所以玩者大可以用誘敵的戰略來引開這些「湯碗」；不要只顧天上的敵人，一定要注意地面上的「小酒瓶」，他們是會發彈的呢！

那些抱着兩個酒壺的人是有POWER UP的，一定要「殺」！除了他之外，在天空之中放出「裸女」的男人也是有POWER UP的，亦不能放過。呀！差點兒忘記了天空中的「飛行三弦琴」，雖然是沒有POWER UP，但是數量也不少，所以……小心！

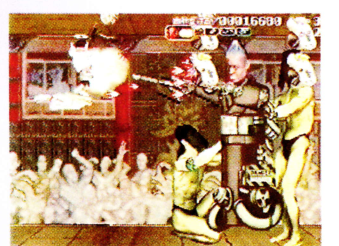
此版的BOSS是「非主流文樂」手動式機械人，玩者先是要到「她」的上方將她的頭打爆，然後，再走到下方將她的腳毀掉，這樣，便可以完成這版的遊戲了。







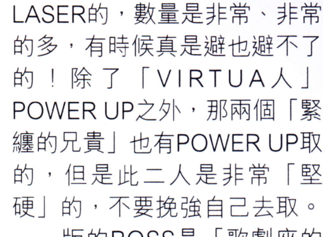


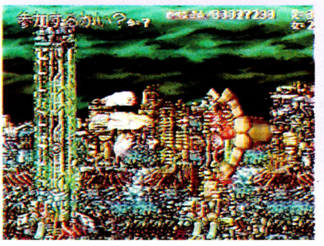
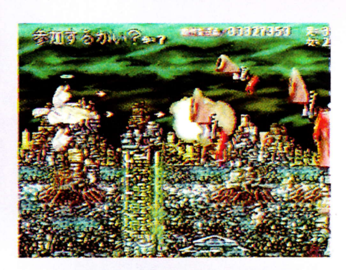


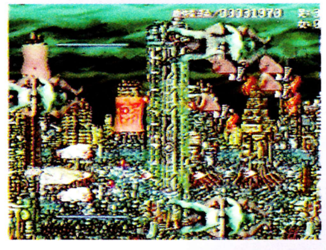
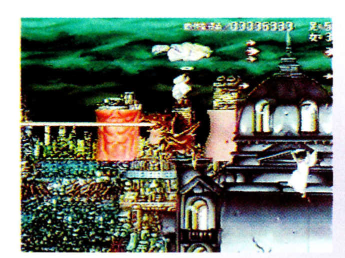

STAGE 13

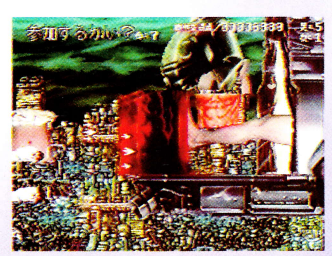
在進入此版之後，大家不要以為自己在玩《VIRTUA FIGHTER》，那只是一個給大家POWER UP的機會，這個VIRTUA的半身人會為玩者帶來五個的POWER UP。而在STAGE 13之中最厲害的是一些細小的「人仔」，這些「小人」共有兩種，一種是出擴散彈的；而另一種則是放出LASER的，數量是非常、非常的多，有時候真是避也避不了的！除了「VIRTUA人」POWER UP之外，那兩個「緊纏的兄貴」也有POWER UP取的，但是此二人是非常「堅硬」的，不要挽強自己去取。

版的BOSS是「歌劇座的老頭兒」，是一個強勁的敵人，玩者先要將刻歌劇院的外部打破，那老頭兒便會出現，玩者要小心他口中伸出來的拳頭，此外，他他身體的部份是會被踢出來的，小心！



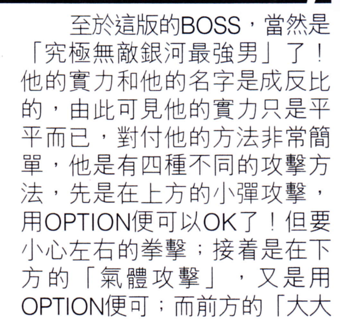
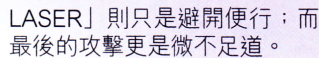
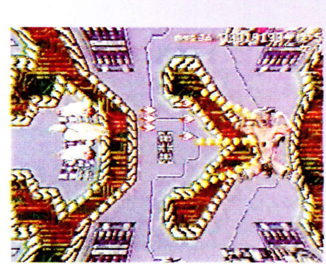


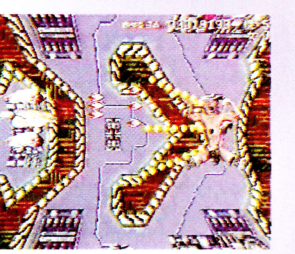
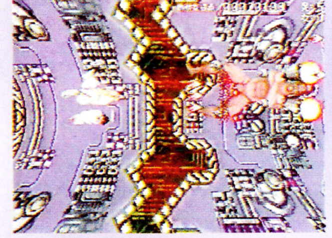
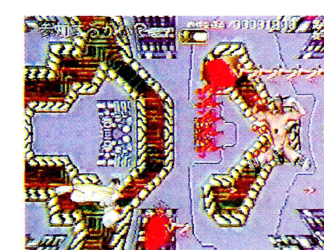
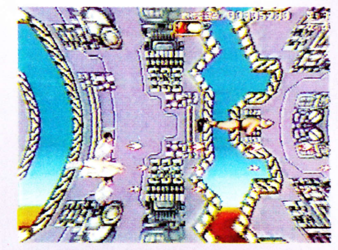
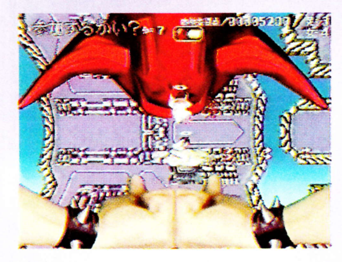
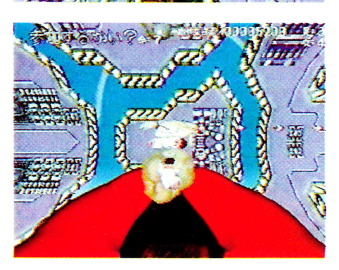
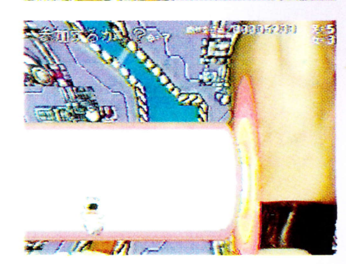
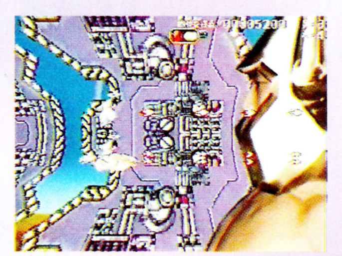
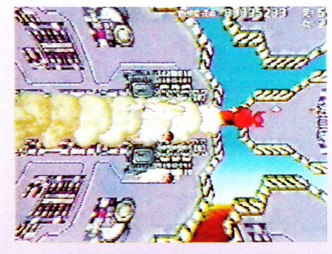
STAGE 14(FINAL STAGE)

這最後的一版中，敵人所採用的是不折不扣的「人海戰術」，那些滿身也是砲塔的兄貴滿天皆是，玩者一定要努力的去「打」！但是玩者不要只是顧着中間的敵人，要小心上下方也會出現的「紙板大隻佬」，他們看來是大而無當的，但事實上，他們是會給玩者POWER UP的，所以……「殺無赦」！

至於這版的BOSS，當然是「究極無敵銀河最強男」了！他的實力和他的名字是成反比的，由此可見他的實力只是平平而已，對付他的方法非常簡單，他是有四種不同的攻擊方法，先是在上方的小彈攻擊，用OPTION便可以OK了！但要小心左右的拳擊；接着是在下方的「氣體攻擊」，又是用OPTION便可；而前方的「大大LASER」則只是避開便行；而最後的攻擊更是微不足道。

OK！打爆機了！



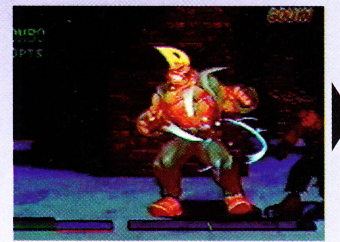


這次攻略亦是會為大家介紹《少年街霸》的各人物之連續COMBO技。而本刊很多編輯都想於P.S或.S.S版的《少年街霸》裏再次使用他們常用於業務用版的連續技，但發現業務用版跟P.S及S.S版的HIT POINT處理有微妙的分別。感覺上P.S及S.S版會比較嚴緊，不知各位有沒有這感覺呢？

BIRDIE

A.使用LV.2「THE BIRDIE」後，待敵人起身再使用LV.1「BULL REVENGER」。

6HITS+1HIT






■LV.2THE BIRDIE的6連攻擊






■再加LV.1的BULL REVENGER



B：前跳強KICK→站立重拳→MURDERER CHAIN　2HITS+1HIT


■前跳強KICK


■站立重拳


■「MURDERER CHAIN」


■蘇聯佬？

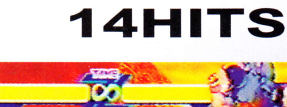
DAN

A：前跳重KICK→站立重PUNCH→LV.3必勝無賴拳　14HITS


■前跳重KICK


■站立重PUNCH


■LV.3必勝無賴拳



■都有14HITS！

豪鬼

A：前跳重KICK→站立重PUNCH→重豪昇龍拳　5HITS


■前跳重KICK


■站立重PUNCH


■重豪昇龍拳


■死未！

B：前跳重KICK→LV.3滅殺豪昇龍　10 HITS


■前跳重KICK

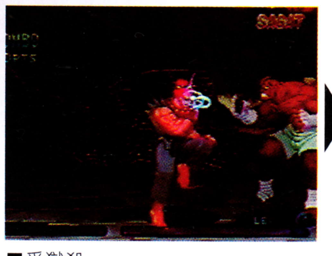

■LV.3滅殺豪昇龍




C：前跳重KICK→站立輕PUNCH×2→舜獄殺 3HITS+15 HITS


■前跳重KICK


■站立輕PUNCH


■舜獄殺


■成功！

ROSE

A：LV.1 SOUL ILLUSION→站立輕PUNCH×2→LV.2 AURA SOUL SPARK 17 HITS


■LV.1 SOUL ILLUSION


■站立輕PUNCH


■LV.2 AURA SOUL SPARK


■17 HITS！

B：LV.1 SOUL ILLUSION→前跳輕KICK→蹲下輕KICK→LV.2 AURA SOUL SPARK 23 HITS


■前跳輕KICK


■蹲下輕KICK


■LV.2 AURA SOUL SPARK


■利害的23HITS！

SAGAT

A：LV.3 TIGER RAID→重TIGER BLOW 14HITS


■LV.3 TIGER RAID


■重TIGER BLOW



B：前跳重KICK→LV.3 TIGER GENOCIDE　13 HITS



■前跳重KICK



■LV.3 TIGER GENOCIDE





甚麼是防禦不能技？

很多玩家都已知道現有些CAPCOM的格鬥遊戲已加入了一種叫「自動防禦」的系統，此系統的作用是當玩者不按任何鍵又被對方攻擊時電腦會自動為玩者作防禦。但這次《少年街霸》卻增加了防禦不能技這東西，很明顯是於「自動防禦」系統上加工的。例如：圖A的BIRDIE是已加上了「自動防禦」系統的人物，那應該被敵人攻擊時會自動防禦。可是阿隆的站立中腳在某個距離對於BIRDIE是防禦不能技，故此電腦是不會替BIRDIE作防禦狀態，就如圖中會被擊中。而於此GAME中的其他人物亦有防禦不能技，而筆者亦把它們刊出，還有其對比圖片，希望大家會對於這個系統有些概念，再於對戰時能善加運用之。

特別的防禦不能技

圖B ROSE的防禦不能技是比較特別的，待筆者在此講解一下。當ROSE用了SOUL ILLUSION後便會出現3個分身，如果這時再以↘K去攻擊已用了「自動防禦」敵人時，由於ROSE這攻擊時間比較長，而且有3個分身之多，故此當敵人完了防禦動作後她那最後的分身才攻擊過來，故此亦是防禦不能技。



■圖A

























■圖B







KILEAK, THE BLOOD 2

Reason in Madness

NEW GAME
CONTINUE

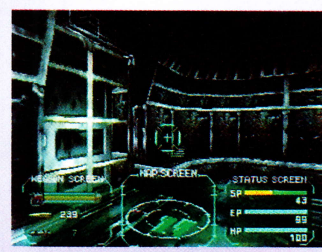
MISSON 3

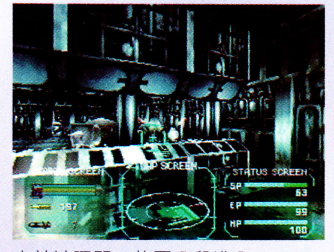
山達斯救出作戰

為了救回隊友山達斯，於是主角馬修便再次潛入地下水道，進行拯救行動。而在這次任務中，玩者的基本目標便是在B2F此層中取得計時爆彈，之後同在B2F中解決首領，表面上此任務的確很簡單，但實際上兩個地點雖然位於B2F，但由於不相通的關係，故玩者必須以升降機在相連的B1F中跑來跑去，而且敵人當然亦已作出熱烈歡迎。此外，由於計時爆彈放置在一槍林彈雨的房間，故玩者必要先行停止房間中的機槍才可進入，否則必定變成人形蜂巢。

開動升降機

由於通往目的地的升降機是沒有開動的，故玩者的首個行動便是到達地圖所指的A區中，並以該地區的四部升降機往B1F的不同位置開啟升降機，同時玩者亦應順便取得一張記錄卡，而在成功後，玩者在B1F中可看到升降機的機軸會開始轉動，於是目標升降機便能使用。當然，玩者此時亦應立刻向B區進發。

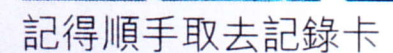

共有四個如此的升降機

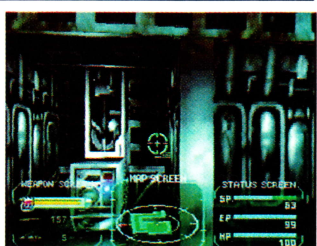

由於被隔開，故要分段進入B1F

KILEAK, THE BLOOD 2

快速地圖攻略 II





記得順手取去記錄卡


要開啟這些開關

突入BC二區

在到達B區後，玩者便會發覺往目的地D區的升降機只有一台，但通往目的地D區的必經之路C區卻裝上了機槍陣。於是玩者便要先以B區左面上下兩台的升降機到B1F關閉機槍陣的開關掣。而在完成後，玩者便能安全地通過C區，並以C區的升降機到達D區取得各種裝備，至於當中當然包括了今次任務的皇牌——計時爆彈。


槍林彈雨的C區

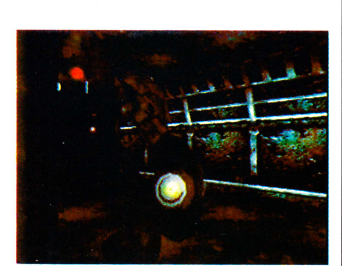

到B1F關閉機槍陣的開關掣


C區中的機槍


C區的升降機

決戰首領

在裝備了計時爆彈後，玩者便應立刻到達E區解決本版首領。至於方法上由於首領的活動能力並不強，但火力方面卻是大得驚人，於是筆者在方法便針對其低機動力及防禦力低為要點。在埋牙時，玩者可先將飛彈改為計時爆彈，並在敵人全力進攻前高速衝向其面前，同時在放下計時爆彈後立刻高速撤退到安全的地點，基本上只要兩枚計時爆彈己能買起這首領，此舉除快捷外更十分安全，完全可免除駁火時的無謂損傷。


遇到首領時的畫面


這便是此版的首領



衝前放下計時爆彈及高速撤退



第一發，爆破！

地圖看法

紅色：門
黑色：鎖着的門
藍色：可被破壞的門

R：回復SP的道具
M：回復HP的道具
X：回復EP的道具
Z：機槍彈匣

V：導彈匣
F：計時爆彈
L：升降機
A：開始的地方
C：充電機
T：TV
S：開關掣
I：重要道具

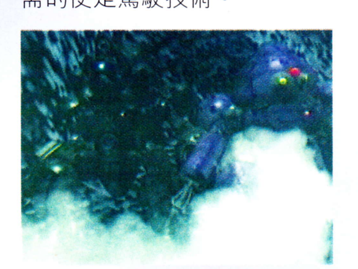
B2F

A區
B區
C區
D區
E區

B1F

MISSON 4 目標・強化戰鬥力

在之前的戰鬥中，不論是馬修或山達斯也漸感到裝甲服的力量已不足以應付越來越激烈的戰鬥，而為令戰鬥力作出強化，於是馬修及山達斯便一起潛入巴爾夫洛斯公司的武器庫，希望能成功奪得更強的新型裝甲服SX-911。至於在目的方面，玩者的目標是放於B3F的B地區的新型裝甲服。但要到達B3F便必須利用位於B1F及B2F的升降機才可。當然，不論於安排及行動上，敵人總不會袖手旁觀吧，不過筆者大可給玩家們一個提示，那便真正的腦筋只動於B1F，B2F所需的只是耐性及根性而B3F所需的便是駕駛技術。

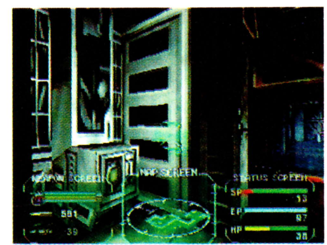


大賊主角

基本上在地圖中，玩者亦不難發覺由起點到達目的地A區並不是難事，實際上玩者只要耐心地在版圖中逐個機關移動便行，而當所有開關掣開動後，在升降機前的門便會自動解鎖，至於玩者亦可以升降機到達目的地B3F。



開始「搜掠」！



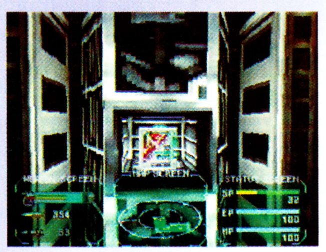
見鎖便開吧，暫時無衰的

目標——H區升降機

在路線上，要到達B2F便必須使用位於H區的升降機，但由於途中有不少必經的門均被上鎖，於是在正式行動前玩者便要先找到開鎖的方法。而在次序上，玩者先要分別到A區及B區中取得匙咭，之後到C區及D區開啟門鎖便能於大門F區正式進入版圖，當然，玩者中途亦可先到各房中找道具進補。在進入大門後，玩者便應先到G區中將機關處埂，跟着便到達H區及以升降機到B2F。



先在A區取得匙咭



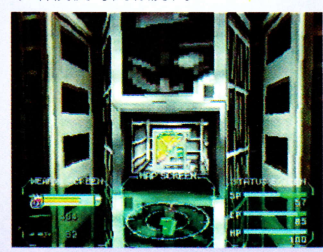
跟着在B區取得另一匙咭



取咭後便可開啟房門



開鎖後甚至門也自動開了



再取下另一道具



在這裏乘升降機到B2F

取得裝甲服SX-911

於終到達最後一部份了，理論上新型裝甲服SX-911已等待着它的新主人來臨，可是就在馬修剛步出升降機的大門，可怕的事情發生了，山達斯竟被一台機械人襲擊，而且更在馬修面前炸成飛灰！眼見戰友被殺，馬修立刻與敵機展開一場生死大戰。最後，馬修終於擊毀了敵機，而再向北進發後，新型裝甲服SX-911已展現在馬修的眼前。



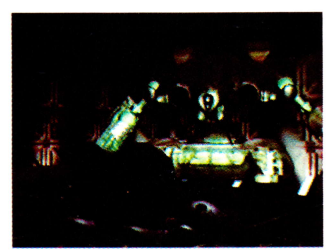
準備作戰！



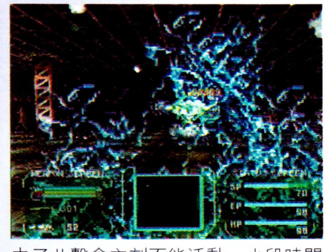
突然發覺山達斯在前面



山達斯竟被殺



它便是此版的首領



中了此擊會立刻不能活動一少段時間



筆者提議一面圈鬥一邊以飛彈制敵



敵機不一會便會敗陣

穿過房門便會看到新裝甲服

能力值提高了不少

好嘢！有新裝甲服，我大個仔要做張德……轟！

地圖看法

紅色：門
黑色：鎖着的門
藍色：可被破壞的門

R：回復SP的道具
M：回復HP的道具
X：回復EP的道具
Z：機槍彈匣

V：導彈匣
F：計時爆彈
L：升降機
A：開始的地方
C：充電機
T：TV
S：開關掣
I：重要道具

3F

2F

1F



最受歡迎PLAY STATION遊戲直選結果公布

畫面部門十大最受歡迎遊戲

第一名：RIDGE RACER REVOLUTION（462票）
第二名：鬥神傳（455票）
第三名：鐵拳（449票）
第四名：RIDGE RACER（385票）
第五名：心跳回憶（307票）
第六名：PHILOSOMA（294票）
第七名：機動戰士 GUNDAM（273票）
第八名：ZERO DIVIDE（255票）
第九名：3×3 EYES~吸精公主~（238票）
第十名：ARC THE LAD（232票）

音樂部門十大最受歡迎遊戲

第一名：RIDGE RACER REVOLUTION（434票）
第二名：RIDGE RACER（385票）
第三名：鬥神傳（357票）
第四名：鐵拳（336票）
第五名：心跳回憶（322票）
第六名：機動戰士 GUNDAM（252票）
第七名：PHILOSOMA（245票）
第八名：3×3 EYES~吸精公主~（238票）
第九名：極上沙鍋曼蛇（217票）
第十名：ARC THE LAD（196票）
第十名：雷電PROJECT（196票）

人物／機械部門十大最受歡迎遊戲

第一名：鬥神傳（476票）
第二名：鐵拳（399票）
第三名：心跳回憶（364票）
第四名：RIDGE RACER REVOLUTION（353票）
第五名：機動戰士 GUNDAM（328票）
第六名：ZERO DIVIDE（322票）
第七名：RIDGE RACER（315票）
第八名：龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22（238票）
第九名：ACE COMBAT（238票）
第十名：3×3 EYES~吸精公主~（214票）

總計部門十大最受歡迎遊戲

第一名：鐵拳（463票）
第二名：鬥神傳（447票）
第二名：RIDGE RACER REVOLUTION（447票）
第四名：RIDGE RACER（434票）
第五名：心跳回憶（357票）
第六名：PHILOSOMA（287票）
第七名：機動戰士 GUNDAM（286票）
第七名：ACE COMBAT（286票）
第九名：ARC THE LAD（252票）
第十名：ZERO DIVIDE（239票）

最受歡迎 SEGA SATURN 遊戲直選結果公布

畫面部門十大最受歡迎遊戲

第一名：VIRTUA FIGHTER 2（532票）
第二名：VIRTUA COP（441票）
第三名：X-MEN（385票）
第四名：龍珠Z~真武鬥傳~（287票）
第五名：D之食桌（264票）
第六名：魔法騎士（231票）
第七名：DAYTONA USA（217票）
第七名：PANZER DRAGOON（217票）
第九名：VIRTUA FIGHTER REMIX（182票）
第十名：F-1 LIVE INFORMTION（161票）

音樂部門十大最受歡迎遊戲

第一名：DAYTONA USA（469票）
第二名：VIRTUA FIGHTER 2（416票）
第三名：VIRTUA COP（301票）
第四名：D之食桌（252票）
第四名：龍珠Z~真武鬥傳~（252票）
第六名：魔法騎士（245票）
第七名：X-MEN（238票）
第八名：極上沙鍋曼蛇 DELUXE PACK（189票）
第九名：PANZER DRAGOON（168票）
第十名：鬥神傳S（161票）
第十名：三國志IV（161票）

人物／機械部門十大最受歡迎遊戲

第一名：VIRTUA FIGHTER 2（574票）
第二名：X-MEN（420票）
第三名：龍珠Z~真武鬥傳~（378票）
第四名：VIRTUA COP（357票）
第五名：鬥神傳S（252票）
第六名：DAYTONA USA（223票）
第七名：卒業II（219票）
第八名：魔法騎士（189票）
第九名：三國志IV（154票）
第十名：重裝甲少女組（147票）

總計部門十大最受歡迎遊戲

第一名：VIRTUA FIGHTER 2（546票）
第二名：VIRTUA COP（448票）
第三名：DAYTONA USA（434票）
第四名：X-MEN（371票）
第五名：龍珠Z~真武鬥傳~（287票）
第六名：D之食桌（196票）
第七名：魔法騎士（182票）
第七名：PANZER DRAGOON（182票）
第九名：VIRTUA FIGHTER REMIX（175票）
第十名：屾KING THE SPIRITS（161票）

最受歡迎 NEO・GEO 遊戲直選 結果公布

畫面部門最受歡迎遊戲

THE KING OF FIGHTERS'95（216票）

音樂部門最受歡迎遊戲

THE KING OF FIGHTERS'95（261票）

人物/機械部門最受歡迎遊戲

THE KING OF FIGHTERS'95（324票）

遊戲性質分類THE BEST

ACT：CROSS SWORD II（288票）
FIG：THE KING OF FIGHTERS'95（664票）
PUZ：PUZZLE BUBBLE（648票）
SPT：得點王3~挑戰光榮（548票）
STG：PULSTAR（324票）
TAB：雀神傳說（504票）
ETC：ADK世界（351票）

最受歡迎遊戲THE BEST

THE KING OF FIGHTERS'95（558票）

遊戲誌全員吐「談」 次世代主機座談會

出席成員

EDITOR：米奇、J.J、ARES、PUYU神、赤目黑龍、KAN
FREELANCE WRITER：ZAC、FUKUDA、XICO
DESIGNER：ANTHONY、子濃

機主經驗

米奇：PC、SFC、MD、PS、SS、GG、GB
J.J：雅達利、FC、MD、PC、SFC、PS、SS
ARES：SFC、FC、GB
PUYU神：SS、SFC、PC、MD
赤目黑龍：PS、SFC、PC、FC、GB、雅達利
KAN：FC、SFC、GB、GG、PS、SS
ZAC：NG、FC、PC、雅達利
FUKUDA：FC、SFC、SS、3DO
XICO：SFC、FC、PC、MD、GB、GG
ANTHONY：雅達利、GB、SFC、MD、FC、PC、SS、NG
子濃：FC、SFC

不經意地，次世代的主流「PLAY STATION」及「SEGA SATURN」已推出了有一整年之多，而兩台主機的競爭亦己經年。回顧過去，其實於一年前，當兩台主機還是初推出時，各人對此兩台傢伙的印像及推想是如何的呢？

ARES：以在香港所看到的情況，無可否地以初期來說「PLAY STATION」的宣傳的確比「SEGA SATURN」強，所展示出的賣點亦較為有話題性。於遊戲類型方面，「PLAY STATION」給人的感覺是以原創遊戲為主，而「SEGA SATURN」則令人感覺到較多移植自SEGA自己的街機，如《VIRTUA FIGHTER》及《DAYTONA USA》便是不錯的例子。另由於在主機性能方面還未有太確實的資料，故在以遊戲新鮮的觀點作出比較，初期中個人覺得「PLAY STATION」的確是比「SEGA SATURN」稍為優勝的。

PUYU神：於去年初出機時，同樣地於感覺上是「PLAY STATION」較為吸引的，但於個人觀點上則覺得「PLAY STATION」在形式上有些像超任，即遊戲比較依賴角色上的設計及吸引力，但實際上卻並不是隻隻也這麼好玩的。相反地，



「SEGA SATURN」則不着重於畫面效果是否華麗及包裝上是否吸引，取而代之的是將重點放於遊戲的操作及可玩性，而此點亦是形成初期有此情形的原因之一。

赤目黑龍：最初看到兩台主機的宣傳時，首先想到便是製作成本影響價格的問題，由於SONY本身擁有足夠的生產線，故「PLAY STATION」有關的零件製造及主機製造成本均可減至最低，因此主機的價格亦可調低，結果亦看到此舉的確迎合到市場上的經濟要求，並吸引到大部份的玩家購下此部新主機。反觀「SEGA SATURN」方面，由於所有零件及製造要外求，所以在造價上亦提高了，而無形中便將負擔加於買家身上，相對起來便稍遜於「PLAY STATION」。

ZAC：基本於主機的性能上，我自己便不太清楚。不過從遊戲的角度來看，於初推出時兩者均有重點宣傳自有甚麼移植遊戲，而個人便覺得在話題性上兩者均一樣，因為正如ARES所說般，SEGA會移植自己的街機勁作。另一方面，由於SONY是第一次染指遊戲界，故理論上SONY怎也會有所交待，故在形勢上兩者均是旗鼓相當的。但在推出後，玩家們不難發覺「SEGA SATURN」作公布的遊戲數量是比「PLAY STATION」為少的，而當中卻有不少較為文字性的遊戲，似乎不大適合香港玩家的口味。另一方面，「PLAY STATION」卻有一大堆比較大路的動作遊戲，故最初情況上可看到是「PLAY STATION」較佔優勢的，而且在某高字頭商場中更發生過「SEGA SATURN」滯銷的事件。

XICO：在兩台主機推出時，於宣傳中所得的感覺是兩者機能是差不多的，而聽說「SEGA SATURN」是稍為優勝的，因為「SEGA SATURN」會有兩粒CPU。但觀點上機能不是最重要的東西，最重要的始終是遊戲是否吸引，而從所公布的遊戲名單中可看到「SEGA SATURN」除大作《VIRTUA FIGHTER》及《DAYTONA USA》等主力遊戲外便剩下一些較悶的遊戲，另一方面在「PLAY STATION」方面便正如ZAC所說是較多具吸引力的動作遊戲，故形勢上「SEGA SATURN」是稍遜。不過在個人來說，由於SONY是第一次生產遊戲機，故在信心上不是太大，相反在「SEGA SATURN」方面SEGA本身是一個老字號，故期望及信心均比「PLAY STATION」較大。

FUKUDA：於初出機時，在遊戲推出名單上可看到「PLAY STATION」由於有NAMCO的支持，故理所當言地有《鐵拳》及《RIDGE RACER》等街機名作座陣。反觀「SEGA SATURN」方面，由於SEGA的作風一向也較為慢熱，加上之前推出的主機如「世嘉五代」亦較少由其他生產商生產的遊戲，故感覺上便比較寡一些，而主力方面亦多是SEGA本身所出的遊戲。從以上所看，故在初出機時毫無疑問地「PLAY STATION」是佔到一個有利優勢。不過同時地亦發覺到「PLAY STATION」的遊戲卻有一個致命點，那便是像超任遊戲般只是量多，但實際上有深度的遊戲卻很少，但另於「SEGA SATURN」的遊戲方面則似乎較為着重於遊戲本身的深度。

子濃：哈哈！基本上一年前我對甚麼是「SEGA SATURN」甚麼是「PLAY STATION」也沒有半點認識，但現在的感覺是「SEGA SATURN」似乎好些。

ANTHONY：同樣地當兩部主機剛推出時，感覺上「PLAY STATION」的遊戲亦像超任般只是多，雖然是有大量街機移植作品，不過實際上真正的遊街名作卻不是太多。但於「SEGA SATURN」方面，由於自己本身是一個《VIRTUA FIGHTER》擁躉，所以亦理所當然地購入了「SEGA SATURN」。不過由於初期軟件生產方面並不大熟悉「SEGA SATURN」的機能，故不少玩家也覺得《VIRTUA FIGHTER》及《DAYTONA USA》這些主力遊戲的畫面也十分之差。

KAN：當初接觸到「PLAY STATION」及「SEGA SATURN」兩台主機時，看見SONY第一次推出主機竟有此水準的確是大吃一驚，雖然是有NAMCO這些公司作出支持，但亦不能抹殺SONY本身的實力的。而再比較雙方第一隻推出的遊戲《RIDGE RACER》及《VIRTUA FIGHTER》，雖然兩者均是移植自街機的作品，但玩家不難看到《RIDGE RACER》的移植度是較《VIRTUA FIGHTER》為高的，而不論玩家或生產商亦應知第一隻遊戲對新產品的重要性，這方面可說是令人百思不得其解的。至於個人亦覺如「SEGA SATURN」於更多心思於第一隻遊戲上，相信其前景是會比現在更好的。

米奇：在出機時，自己最初的比較是以《RIDGE RACER》對《DAYTONA USA》及《鬥神傳》對《VIRTUA FIGHTER》來作出比較的。而所得的結果是事實上「PLAY STATION」能比較聰明地推出遊戲，相對「SEGA SATURN」便很笨地只是真正地將遊戲移植過來，基本上並沒有將主機的性能發揮，導致《VIRTUA FIGHTER》沒有材質貼圖，《DAYTONA USA》又爆到七彩。而SONY方面便聰明地將「PLAY STATION」的性能盡量展示出來，如《鬥神傳》是真正的3D又有材質貼圖，令畫面十分之華麗，此外《RIDGE RACER》又沒有爆山，加上知道會有大量生產商作出支持，故當時的確是較擁戴「PLAY STATION」的。

J.J：呀……由於SEGA的出機前科並不大好，當中「MD」失敗一役的陰影可說己影響極深，故當時對「SEGA SATURN」是有所保留的，另當時看到「PLAY STATION」的質素亦不俗，而且在遊戲方面當時是「PLAY STATION」比「SEGA SATURN」較為優勝，故第一台購入的新主機便是「PLAY STATION」。

那麼在一年後，理論上應該被騙的被騙，了解的了解吧。而到現時為止，各人對兩台主機的看法又如何呢？

ARES：經過一年的認識後，自身的感覺便是以主機性能上來說，感無疑問「SEGA SATURN」是比「PLAY STATION」優勝的，例子便何從用足主機兩位CPU的遊戲上看到。至於在遊戲上，近這一兩個月便可說是「SEGA SATURN」的豐收月，其中大量勁GAME如《VIRTUA FIGHTER II》、《VIRTUA COP》空群而出，而賽車遊戲《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》更可説是補回《DAYTONA USA》的鑊。然而相對於「PLAY STATION」方面，由於太着眼於「95年200 TITLE」的「偉大」



目標，故導致遊戲如超任般「量多而質低」。至於在市場上，無可否認地「PLAY STATION」的遊戲數目是較多，而再加上翻版的因素，表像上的確是「PLAY STATION」制霸了整個市場的，但個人來說以質素上「SEGA SATURN」已勝出了漂亮的一仗。

PUYU神：一年後，我自己第一部買下的主機便是「SEGA SATURN」，而觀點亦與一年前一樣，「PLAY STATION」由於較少有實力的軟件生產商支持，故矚目的遊戲大多也是由NAMCO或SONY自己所出，但「SEGA SATURN」則由於SEGA以往已有較大量有實力的軟件生產商，加上製作人員亦已開熟悉主機的性能，所以在遊戲的質素上已大為進步，而在年尾所換來的優勢也可說是應得的。

赤目黑龍：如果以遊戲質素來說，無疑現在可看到的確比「PLAY STATION」優勝。而「PLAY STATION」方面的走勢亦正如ARES所說般越來越像超任，甚麼遊戲也出，情況已十分之濫，至於原因可能是「PLAY STATION」生產商方面是一群生意佬，而他們的着眼點是在於佔有市場，故以取得較高的市場佔有率來作出GAME目標，與任天堂初期的策略可說一樣。但這情況卻同時製造一個惡性循環，因為當遊戲生產一濫時便會令玩家失去信心，而主機的受觀迎程亦會降低。然而另於「SEGA SATURN」方面，遊戲推出密度雖然不是太高亦不是太多，但由於偶有佳作，故能保持一班擁躉會期待着「SEGA SATURN」的下一個遊戲推出。

ZAC：自己個人觀感上，兩部主機所走的路線已是兩條不同的路線，「PLAY STATION」方面的着眼點是寧願出現濫的情形，可出一隻便是一隻，而且風格上偏向好玩，我意思所指的不是遊戲的持久度，而是真正的趣味性！而「SEGA SATURN」方面則反而較穩重及保守，結果是數量較少及沒有太多過癮、眨眼驕的遊戲，至於例子便可說是《VIRTUA FIGHTER》真的有很強的持久力，而且十分有可玩性，但《鬥神傳》則玩跳崖玩得十分開心。不過在個人上希望「SEGA SATURN」會在以後更有耐力，同時亦希望SEGA不會再犯上以前的錯誤，因為以往SEGA總是最初雷聲大跟着雨點小，最後衰收尾……

XICO：經歷了一年的攻守，最後也總算得出了一些結果，事實在這年中不少遊戲在兩台主機中也會推出的，即使相差也只是一個月左右。而在不少作品如《GUNBRID》及《極上沙娲曼蛇》中，玩家不難感覺到質素上「SEGA SATURN」是比「PLAY STATION」優良很多的，最後結果是很多人認識到「SEGA SATURN」的潛力，並對之前的問題如《DAYTONA USA》的爆山亦有信心期待生產商會有足夠能力作出改進。直至在年尾推出的《VIRTUA FIGHTER II》、《VIRTUA COP》及《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》也無疑是一支強心針，令玩家終於明白「SEGA SATURN」的潛力已發揮出來了。但反觀「PLAY STATION」，遊戲的數目好是越來越多了，但真的好GAME卻越來越少，如最近的《鬥神傳2》，畫面是正，玩起上來是頗過癮，不過玩多幾次便會感到有些舊瓶新酒，同時知到畫面華麗不是最重要的。而同於另一方面，「SEGA SATURN」中有內涵的遊戲便越來越受觀迎，至於在本人方面亦打算購置一部「SEGA SATURN」。

FUKUDA：看回數月前「PLAY STATION」的促銷計劃，個人便看到由於SONY不單是一個遊戲生產商，相對更是一個電器生商，故其着眼點並不只於日本，而是世界市場，同時「PLAY STATION」單是非主力軟件生產商便已差不多超過五百間，故由此可推斷其遊戲並不單只預計於日本本土售買，同時亦會預計於歐美市場銷售。因此，理論上非主力遊戲生產商便可以移植電腦遊戲來迎合部份市場的口味，而大量無厘頭兼沒有深度的遊戲出現可是理所當然的。至於在另一角度上，形勢已見好的「SEGA SATURN」數月前與SNK簽定的協議更可說是對「SEGA SATURN」的前途有決定性的影響，而個人對SEGA及SNK即將出現的聯合產物亦絕對期待，至於如首隻聯合產品OK的話，相信「SEGA SATURN」是可於九六年作出制霸的。

子濃：個人上是歡迎多元化的遊戲的，即是是不持久也沒有所謂，因為個人來說並不相信「PLAY STATION」會只是單單推出如此短暫的遊戲，相信起碼久不久也會推出一些有較持久性的遊戲。而本身亦對「PLAY STATION」比較有好感。

ANTHONY：可就很多玩家也認為次世代主機理應擁有3D的存在，所不知是否此因素，故在機能上「PLAY STATION」便有一粒專用作處理3D的CPU，而亦因此在「PLAY STATION」的遊戲中便出現大量濫用3D的情形，令人覺得畫面好像很靚、很利害。至於在「SEGA SATURN」方面，其實機能上它亦擁有兩粒CPU的，但在性能上是不只於處理3D的，事實上它亦可將平面的效果處理得很好。故「PLAY STATION」不少移植或有關方面自己所出的3D遊戲，不論好玩與否也會給人很靚的感覺，但在「SEGA SATURN」方面3D遊戲可能畫面不是太靚，不過由於SEGA本身也有生產遊戲，故在心態上也以遊戲生產者的角度為出發點，因此遊戲質素會較為好玩，而且由於有兩位CPU，所以即使是平面遊戲也會比「PLAY STATION」為佳。

KAN：其實在昨年，SEGA的製作人員正不斷的發奮圖強，如《VIRTUA FIGHTER》初推出時雖被人鬧至狗血淋頭，但在改後推出的《VIRTUA FIGHTER REMIX》便挽回聲譽，而至種精神是值得嘉許的。此外在對比下《VIRTUA FIGHTER II》與《VIRTUA FIGHTER》實在相差太遠，由此證明製作人員不是沒有下過苦功的，而「SEGA SATURN」年尾有如此的成績實在是實致名歸的。不過反觀「PLAY STATION」方面，通常大部份產品也會於年尾促銷的，但「PLAY STATION」在促銷下似乎仍未見有甚麼效果出現，而主力的《RIDGE RACER REVOLUTION》雖然不是太差，但當與「SEGA SATURN」的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》相比便總是稍欠一點。

米奇：經過一年之後，實在對「PLAY STATION」很失望，因為遊戲已似乎不大吸引到自己，實際在現在還未將壞了的「PLAY STATION」修理便是因此出現的現像，而反「SEGA SATURN」自己便不停地入貨。個人來說會覺得「PLAY STATION」好像是隱藏了不了功能，但有關方面總是不肯發揮出來，相反地「SEGA SATURN」即使遊戲推出不是太多，但每一個月總一隻、兩隻是令你有衝動買下。不過同時亦感到一個隱憂，那便是九五年尾「SEGA SATURN」雖然走勢真的十分利害，但如將眼光放遠些便會想到「SEGA SATURN」還有沒有如此利害的街機移植作挺續呢？究竟《FIGHTER VIPERS》會否仍是街機般利害呢？因為在此作中已可看到街機性能上的進化程度已超越得十分利害，究竟移植後能否處理呢？故此個人到現在還能看好「SEGA SATURN」，但長遠來說便不能作準，而「PLAY STATION」便真的十分失望。

J.J：其實自推出到現在，不少人已看到在播片上「SEGA SATURN」是明顯比「PLAY STATION」較差的。此外不少於兩台主機均會推出的遊戲也會先於「PLAY STATION」中推出，雖然說到動作方面「SEGA SATURN」的進行會較為流暢，LOAD碟次數比較少，但在畫面上始終是「PLAY STATION」較為精細，播片亦比較好些，加上次序上是「PLAY STATION」先推出，故此點對「SEGA SATURN」始終是一個隱憂。另一方面由於「SEGA SATURN」較少只為它製作遊戲的生產商。結果總是只依靠回SEGA自己，反觀「PLAY STATION」方面SONY本身及NAMCO也十分之支持，於是「PLAY STATION」便有一定份量的TITLE作出後援，故於「PLAY STATION」方面便會有一個較為長期的優勢。



至於在一年的交手後，究竟市場又變化到甚麼階段呢？而各人所看到的情況又如何呢？

子濃：翻版的問題可十分嚴重，而不少人也因「PLAY STATION」有翻版遊戲才決定購入。（笑）

ZAC：是呀，這個可是事實，正如當年「3DO」撈得起便是由於有翻版，最重要更是無人管！老實講，玩家用機的又有幾多花得起玩原裝。

米奇：我也十分贊同翻版影響市場此論點，以消費者立場來說，翻版會很影響我決定第一時間選定那一定主機，即使遊戲很濫也好，我起碼可殺一堆遊戲回家玩。但在這一年來，亦由於有翻版而出現不少現像及謠言，如這個玩不玩到，那個又要甚麼版本，卒之結果是有一大班商人利用此點來欺騙顧客，導致一群無辜犧牲者出現。

ARES：基於翻版影響市場的問題，個人來說亦十分之認同，簡單點來說是在不少商鋪也會有顧客提出一個問題，「老細，邊部機多GAME玩呀，好唔好玩呀？」，至於近一陣子的答案便大多是「SEGA SATURN」啦，有《VIRTUA COP》又有《VIRTUA FIGATER Ⅱ》，好正㗎」跟著便是一般消費者問題「幾錢呀？」「三百幾啦。（起碼）」「嘩！咁貴嘅！？」「貴呀！玩「PLAY STATION」啦，有翻版，金碟百幾蚊咋（銀碟賤過泥呀！陰公！）。」。而從這些情況中，其實可否說一般玩家除以遊戲質素等作取決外，實際上是否還有一個以價廉為本的大前題作優先處理呢？

ZAC：同意！正如當年超任撈得起又是十多元抄隻GAME。大佬！真係無得傾㗎，買㗎機已經去咗一舊錢，仲要一隻遊戲花上數百元？以消費者角度已不是主機如何勁抽，也不是遊戲如何好玩，相對來說已是錢，尤其以消費力較低的小朋友更是。喂，不少也是屈父母買㗎，屈完父母買重要屈埋買GAME！仲唔俾人吊起嚟打咩！

米奇：不過似乎照剛才的觀點，我會覺得似乎市場上也認同要玩好GAME玩「SEGA SATURN」，要平便要玩「PLAY STATION」，整體上來說便是「PLAY STATION」已是一部CHEAP機。

XICO：不過如暫時不着眼於價格，半年前我便有一個朋友問我買邊部好，而在討論後他便以畫面較靚的原因講入「PLAY STATION」。不過在數日前他便再買機，原因不是後悔，而且已認識到主機的比較並不是易事，而遊戲上基本「SEGA SATURN」也不算貴。因為早前他很想玩「少年街霸」，但「PLAY STATION」炒到680大元都斷市，但「SEGA SATURN」只要400元，於是便立刻購下「SEGA SATURN」。不過先此聲明，他是不玩翻版遊戲的……（全場默然，之後掌聲如雷，好！真有骨氣！值得表揚！就表佢啦！）而個人便覺得一個玩家應抱一個以質素為先的心態，始終價格並不足以衍量質素。

FUKUDA：某程度上很同意XICO的講法，雖然看回「SEGA SATURN」的原裝遊戲通常也要三、四百元，但有人叫你一口氣買十幾隻個喎，基本上如果隻GAME較有耐久力如RPG，理論上己足以玩上整個月，照計一個月花三百元倒不是過份。相對於「PLAY STATION」來說，即使一次個出十二隻GAME，就算你買足十二隻又如何，基本上一個月都唔夠時間玩啦。

PUYU神：其實在於一個玩家立場，遊戲的選擇不應只着眼於價錢，而且應只買好GAME，不是因平而全數買入。此外翻版遊戲方面根本不能RESET，LOAD碟又麻煩，而且又傷機，故個人來說覺得翻版遊戲其實也不是那麼值得玩。不過遺憾地，一般人仍以價格為先，所以情勢上似乎一直如此。

ZAC：說到這問題，當然玩得起便會以好GAME為先，但實際上又有多少人花得起呢？

米奇：唔，從本刊的補講讀者中，我會發覺其實玩家的年齡層已越來越高，而一般在商鋪看到的主機買家也大多數是二、三十歲的人仕，同時亦佩服日本商人的策略，十年前培育一班看「鐵甲萬能俠」的擁躉出來，十年後他們已有足夠消費能力成為玩家，所以個人來說不少玩家應負擔得起一台新機兼原裝遊戲。

XICO：不過其實看得深入些，不少玩家已開始不著眼於金錢，如早前「PLAY STATION」推出的《HORNED OWL》，槍連GAME炒至千多元也有人買，這可反映到其實不少人已不是為了平而買「PLAY STATION」的。

ARES：呀……其實會不會是那些人早已購入「PLAY STATION」，但又不想或沒有能力再買新機，同時看到隔鄰的「SEGA SATURN」有《VIRTUA COP》很正很想玩，於是看到《HORNED OWL》一樣有槍……唔，一樣啫，頂住癮先啦！會不會有此情況呢？

XICO：不過似乎可看到他們終於肯真正花錢下去嘛！起碼會為一隻GAME而花在「PLAY STATION」上，不是為翻版（笑！）。

赤目黑龍：另一方面，雖然近陣子「PLAY STATION」的遊戲不是太好，但個人覺得其實是「PLAY STATION」的開頭做得好，不過之後不能承接到水準，於是在有一堆人已購下「PLAY STATION」後，他們便未必再有能力買下「SEGA SATURN」……(ARES：是騎虎難下！《笑》)於是在此情況上便如要玩GAME便只可選擇「PLAY STATION」。

ZAC：再補充一點，就我自己的朋友們，在他們揀GAME時則仍有一個隱憂，那便是在受過「MEGA CD」的慘痛經歷後有很重的陰影，基本論點是「SEGA間廠能力就有嘅，不過通常都臨尾摺埋㗎。」，於是亦是投向「PLAY STATION」。

J.J.：我覺得翻版最初真的十分吸引，不過在見過三百大元的「SEGA SATURN」《魔法騎士》後，加上有盒又正正，於是未買「SEGA SATURN」也先買下此GAME（奸笑）。

ARES：我又有少少補充，J.J.可是一個「無機帝國」傢伙，此人可以無主機而先買大量GAME的！（全場爆笑）

好喇，次世代GAME其實也出了一年了，不論是甚麼機種，大家也可看到已和超任有很多分別，那麼大家是否喜歡次世代這東西呢？事實上它又是否如此正斗，又或是還有甚麼缺點呢？

PUYU神：我覺得完全不是如此堅抽的，其實在這一年中，次世代遊戲只不過是說給玩家知「我有3D功能、我可以出TURN COLOUR、我可以播片！」只是如此而已，基本上八成的遊戲也如此！

米奇：那麼你是否覺得寧願玩回超任，平面好過呢？

PUYU神：倒也不是，只是現在仍是遊戲性決乏，來來去去也只是表現機能來吸引買家。

ARES：在這問題上，個人是頗認同PUYU的觀點的。此外在投票的結果上可看到主流仍以對戰格鬥為主，相對RPG便很少，這可看到在玩家口味上仍是像超任年代般的。

米奇：這個我可不同意，其實次世代遊戲中缺乏RPG，根本與市場不吻合。

ZAC：唔，情況上我覺得不論是「PLAY STATION」又好，



「SEGA SATURN」又好，甚至可勉強稱之為次世代的「NEO GEO」也沒有甚麼RPG遊戲的。而現在只不過仍處於曬冷期，大家不斷説我有這個，我有甚麼功能，我識播片、我有立體。故此感覺上要到了這些機種均有多些RPG時才算是一個正式埋牙。

XICO：其實次世代機會有這麼多動作遊戲是可以理解的，試想想當初在超任玩時，兩個人打三個敵人咁無癮，無法子啦，主機根本不能再處理更多敵人出現。但在次世代便可出現圍毆場面，如最近「SEGA SATURN」的《GUABDIAN HEROS》便可六人同時進行，而且敵人更可多到七彩，這些根本是超任的能力以外的。相反地如要玩好的RPG便只可在超任中看到，故有關方面便聰明地放棄較弱的RPG，取而代之的是擅長的動作遊戲，免卻硬碰。

FUKUDA：查實亦由於不少著名的RPG生產商也於合約上限制只能在超任上出GAME，這個可要等他們自己爭氣了。

ARES：就是這個問題，其實是否這個層面上，擁躉們所要求的不是甚麼3D，甚麼視覺刺激，相對是故事性為重點呢？在例子上，之前曾玩過「PLAY STATION」的《BEYOND THE BEYOND》，跟著近期玩超任的《羅德島戰記》，弊喇！以我這個平常不大玩RPG的人竟感覺到《羅德島戰記》會好玩些，因為它故事上明顯較強，不過它除沒有3D外，畫面更是十分核突。

米奇：這個我會覺得是在於生產遊戲的人與生產主機的人之前的分岐，主機的便會不斷去找方法來令機能滿足現成的觀能感覺，但卻沒有考慮到有甚麼去充實內容。事實上是可以在射擊遊戲中加入3D來給人新感覺、同樣地在賽車、格鬥也OK、但問題便是甚麼才算是次世代的RPG呢？當大家也想不到而又不忍心造回超任水準時，便索性不推出RPG。

ARES：至於就此問題，是否由於當初在資料及宣傳上已誤導了玩家已作出了「次世代的遊戲是要3D的，沒有3D的便沒有足夠資格成為次世代遊戲。」這錯誤判定呢？好了，其他遊戲類型亦可因應此條件下改變，但到了RPG或SLG這些範籌時便轉不了彎？

ZAC：呀，同意，正如上次的《蘋果棋世界》般也有一個笑死人的次世代視點，由於次世代要立體，次世代要咁樣，故硬來也要有一個45度斜下視點寫棋盤，嗱，咁樣就次世代喇。而平時就平面嘅，超任嚟嘅，一拉遠之後，啊！次世代嚟喎！（笑）

ARES：其實也不止，像今期的《占都物語》，嚴格來説整隻遊戲即便紅白機也可做到，但問題是為何是次世代呢？原來占卜紙牌洗牌時的畫面，半空整套轉來轉去，之後像沖廁般俯衝下去，哇，真係認真廁世代囉（笑）。其實因此可看到根本不止玩家被誤導，實際上就連軟件生產商也自我誤導了！

XICO：但另一方面，像「SEGA SATURN」的《大戰略》般，其實此遊戲在意念上是跟以往一樣的，但由於在遊戲中做到一個「次世代立體戰鬥畫面」，故會令玩家有新鮮感，而在這樣平凡的SLG中會有一點突出，同樣地這亦是現在次世代的唯一可取。

米奇：我會贊成此點，有些遊戲的確是適合有次世代的變化，但有些是沒有的，如《VIRTUA FIGHTER》、《大戰略》便給人很新鮮的感覺，甚至運算連算也改進了，但是否這樣便可抹殺普通方法所生產的遊戲呢？那麼我覺得在某程度上，遊戲是倒退了。

ZAC：正如剛才所説，次世代機有的是功能，可以這個可以那個，但使用上給人的感覺太濫，結果是説給人聽我次世代基本上無咩好嘅，除了有立體、播片及運算較快外，換句話説已將自己迫入死角中。其實不少遊戲只要加些少效果已給人很次世代的感覺，如RPG，打怪獸也不一定用3D，簡單點出魔法，出現一些3D的爆炸已是很次世代。

米奇：有一點補充，自某軟件開發公司所知，查實「PLAY STATION」是有一個有關3D合約的，那便是任何一間公司如要在「PLAY STATION」出GAME便必需要出一隻3D遊戲。

ARES：黑幕呀……所以HUMAN將有一隻畫動物推出。不過同時亦想到會否有公司寧願先將一隻3D遊戲快快手推出，賺也好犧牲也好，總之之後立刻製作回自己的長項搵錢。

ANTHONY：呀……在3D被濫用上我倒有一些意見，記得以前玩「雅達利」的《國際象棋》時，LEVEL 8的電腦每行一步也要用上個多小時，相對現在的主機，甚至超任也會快得多，由此可説所謂次世代主機的主要功能其實是其運算速度改良，不過就一般人來説是難以看到的，因此無可厚非地要以3D來作招來，令人一眼便知這是次世代。

ARES：那麼其實玩家看次世代應將着眼點放於運算的速度上，所謂3D只不過是一種令人知道其身份的象徵。

米奇：我覺得不只運算速度，其實其播片功能放於某一類SLG如《卒業2》或《心跳回憶》，用了播片功能，用了CD SOUND的確是令遊戲華麗了不少，投入感也大了不少，而這類遊戲的確是值得次世代化的。

XICO：另簡單來説，如在以前，一隻遊戲不論效果、內容、故事及構思也很好，但不少玩家也會希望畫面會更好，而現在的次世代便是一個機會令結果進化，變得更好。

子濃：那麼在「PLAY STATION」的《魚樂無窮》中又是否算是濫用3D呢？事實上它只是一個視覺效果，但玩就沒有甚麼可玩。

ARES：在取向上我倒覺得這隻遊戲很特別，甚至是毒！（笑）基本上此遊戲的價值只是純粹的視覺享受，在這情況上我倒覺得當中的大量3D並不算濫用，因為其價值可説是符合視覺要求。

米奇：但我會同時看到兩點，一是次世代終於出現「消閒」這個範籌上的遊戲。另一方面，相反地我又為甚麼要看這麼硬的魚，如果次世代再昇級，可處理一億、二億的圖形，條魚靚啲又如何呢？為什麼現在要先看硬魚呢？

ARES：感覺上我寧願每晚在ATV收台後看原裝正版的魚樂無窮。

ZAC：所以根本上次世代有此情況，只不過是給軟件生產商們一個參考，「嗱！家陣我哋隻機呢，就有的的功能俾你用。」。我覺得其實反應是遊戲設計編寫員針對自己的遊戲來選用主機功能，而不是「你有咁多功能呀，不如用盡你啦。」

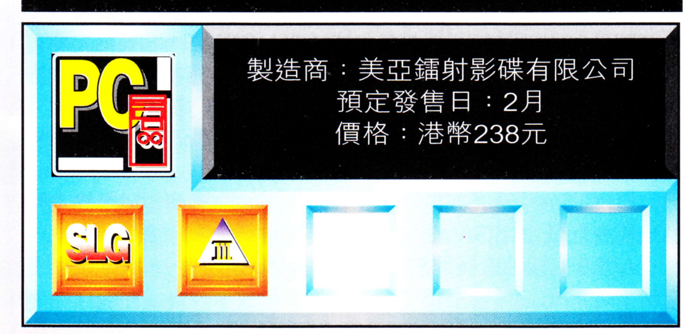
ARES：換句話來説是睇送餸煮飯及煮飯買餸的問題。不過最重要的是玩家應有一個較成熟的意識，以免成為犧牲品。







香港製作追女仔遊戲
晚9朝5



製造商：美亞鐳射影碟有限公司
預定發售日：2月
價格：港幣238元

鳴謝╱美亞鐳射影碟有限公司╱MADS

香港甚少遊戲推出，品種亦比較少，所以常會引起遊戲迷注意。最近以生產鐳射卡拉OK碟和港產映碟為主的美亞，嘗試向遊戲方面發展，而所推出的第一作，就是以電影為題材的《晚9朝5》。









以夜之殿堂為舞台的追女仔遊戲

相信有欣賞過電影《晚9朝5》的朋友都知道，這齣電影是以一夜情為主題，一群因不同理由流連於酒吧中的男女交織出許多不同的故事。玩者可以從9個身份不同的男性角色中，揀選一個來飾演自己，在酒吧BERLIN中結識不同的女孩子，目的當然是討得對方歡心，一同追求一夜之情。

追女仔不是那麼容易

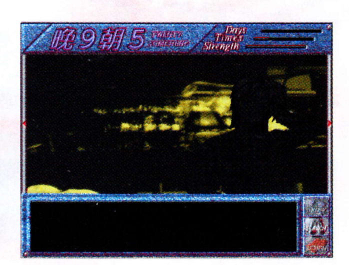
玩者有兩個星期的時間來追求他的對象，而遊戲中每晚就分為4個時段，每個段在酒吧中都會出現不同的女性，玩者可以選擇上前搭，乩也可以坐在一旁喝酒觀看。

當玩者選定了對象之後就要展開積極行動，跟對方交談。玩者可以在談話中了解對方的性格喜好，與及跟其他女孩子之間的關係。

遊戲是以交談選擇題的方式進行，當然，並不是一開始就可以那麼順利，有可能對方不理會你，亦有可能因你的一句錯誤言談而淚怒對方，令她拂袖而去。

最後，當玩者覺得時機成熟，就可以選擇「ACTION」，不過，並不是你想怎樣就怎樣，如果你的表現未如理想，對方是可以拒絕你的。



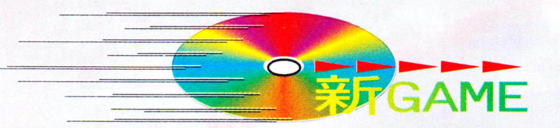


時段不是隨便亂定的

這遊戲把每一晚分為4個時段：

9:00PM～10:59PM
11:00PM～00:59PM
1:00AM～2:59AM
3:00AM～4:59AM

這些時間內會有許多不同的女孩子出現，如果玩者心水清的話，會發現這些女孩子出現的時間跟她的職業、性格和人際關係有關，例如女孩A不會跟女孩B同時出現，女孩C是業女性，所以出現時間較早等，如果在玩的時看清楚這些節奏，對追求她們會大有幫助。



成功＝觀察＋運氣

遊戲的成功與否，在於玩者是否可以ACTION成功。ACTION的成功率是由一系列隱藏參數來決定，不過，你也可以蹓蹓過氣，立即要求跟對方ACTION，成功率也不算低，相反，即使你表現出色，運氣不好還是會ACTION失敗的。



ENDING——你是否情場殺手

經過14晚奮鬥，花費了不少精力，遊戲最後便會給你來評分。級數共分10級，最好的當然是夢中情人型，最差就是天生和尚型，至於得到甚麼級別，就要看你的造化。

隨此之，你也會有機會遇上人妖、惹上愛滋病，這遊戲中也會有些SUDDEN DEAD事件發生的。小心！









十三美人簡介



CHARLIE

並沒有太大特徵，但卻擁有熱情的一面。如果並不太了解她的性格，還會誤會她是個女同性戀哩！並沒有特別的出現時間，隨時隨地也有可能出現。



ERAIN

夜總會陪酒，性格開放，並有「女王」的別名，喜歡樣貌屬性高的異性，出現時間多為深夜時分。



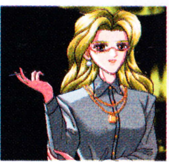
JANNE

留學生一名，正回港渡假。目的為找尋傳說中的一夜情聖－－萬人斬。基本上會長駐BERLIN內找尋萬人斬。



JENNIFER

職業為秘書，由於患上腎上腺增生過剩症，因此對性十分渴求。差不多每天也會到BERLIN。



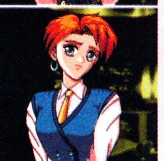
L.E.K.

背景充滿神秘，有謠傳指她本為女同性戀者，後因事故變回異性戀。因工作壓力關係，時常徘徊酒吧，可算是個酒量十足的女強人。習慣周末到酒吧買醉。



MARYLIN

女模特兒一名，身裁是眾多女角中最突出的一位，在酒吧內亦傳有關於她不利的謠言，是屬於感受性強的人。並沒有特定出現時間。



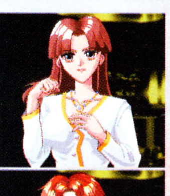
MEI

擁有天真嗜好的她並非如表面所見。曾有自殺傾向，是位生性悲觀的女角。她的背後有着不為人知的悲慘故事。



MOON

與MEI為同事。極喜歡美少女戰士，並因而改名為MOON，是個樂天派，但卻時常無故跌入迷惘中。通常會與MEI出現於BERLIN內。



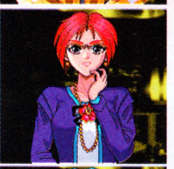
ALICE

由於她是任職設計，因此衣著服裝等比較講究。而有關一夜情之經驗並不比別人清楚。由於工作關係，不太願意夜歸。



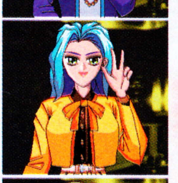
PAT

並沒有太大原因徘徊BERLIN內，可能由於年齡關係，因此母性很強，是個自尊心高的女性。



SANDY

職業為保險從業員，是個很會說話的職業女性。視金錢為最大目標，並會因而不擇手段，可說是個非常的現實主義者。



SUE

別名喪妹，是個無業遊民。由於家庭問題關係，因此極渴求被別人關心並會毫不保留達到目的，喪妹一名因而得來。



WILDY

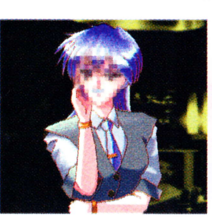
中六學生一名，並非常沉迷於《亞飛正傳》的世界，不時幻想自己是隻沒有腳的小鳥，要不停在愛情道上飛行。



隱藏人物、隱藏ENDING

在此先告訴大家，這個遊戲是會有些隱藏事件發生的，而這些事件會因玩者所扮演的角色而有所不同，而每個各角色亦會有一個完美結局，要玩者在指定間跟她傾談才有可能看得到，而玩一次是不可能玩齊所有結局的。

另外，遊戲中隱藏了一男一女神秘角色，這兩個角色要在某些條件下才會出現。先告訴大家，那男的跟某名牌格鬥遊戲的隱藏人物很相似。



系統需求

486DX2-66以上電腦
8MB RAM以上（16MB推獎）
二倍速CD-ROM光碟機（4倍速推獎）
VGA／SVGA顯示卡（建議使用256色模式）
滑鼠
MPC兼容音效卡
MS-WINDOWS 3.1或以上

香港人造GAME有冇前途？點樣加入造GAME人行列？

香港造GAME人專訪——晚9朝5





玩GAME玩得多，總會有人想試下造GAME嘅滋味，尤其是就快要出嚟投身社會嘅年青人，會否想過以造GAME作為終身職業？今次借美亞推出《晚9朝5》嘅機會，我哋就走訪負責該遊戲設計的製作公司「MADS」在荃灣的「駕部」，睇下現役香港造GAME人係點樣嘅生物。

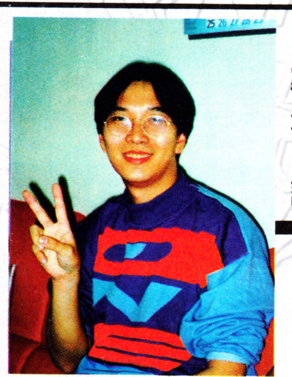
受訪對象

MADS

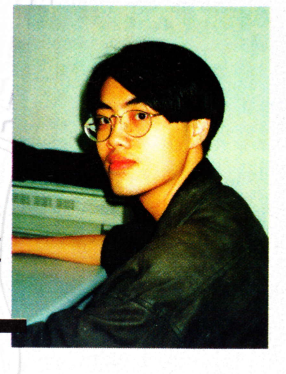
95年中正式成立，第一個製作計劃是製作一個名為《優由物語》嘅AVG，而《晚9朝5》算是他們第一件完成嘅作品。他們有接外面嘅工作，也有自行資的作品。而首兩個GAME就是替美亞做的。

「MADS」主要成員有4個人，另外為了製作《晚9朝5》而請了7、8個長期的GRAPHIC PART-TIME。對初成立的公司來說，這可降低製作成本。PROGRAM暫時只由2人負責，稍後進行網上的計劃時會找多請一個人。

「MADS」有兩隻自行出資的作品正在製作中，打算今年六月推出，一是《優由物語》，另一個就是偵探AVG《456電梯殺人事件》。



DAMON
製作統籌
最喜愛嘅遊戲：
《心跳回憶》
評語：人物富立體感



ALEX
美術總監
最喜愛嘅遊戲類形：AVG
評語：因為自己玩GAME最注重故事。

《晚9朝5》嘅構想係點樣開始？

《晚9朝5》是「MADS」的成員看了電後，覺得可塑性高，於是便把構思SALE給美亞，剛巧美亞開始開拓光碟市場，所以便開始合作。基本上，這遊戲從意念到製作、程式、插圖、人物設定都是由他們做的，美亞負責發行和出資。

《晚9朝5》花了多少時間製作？

由構想到完成這遊戲共花了半年，實際製作花了三個月，時間着實不太充裕，在香港算這算是小成本的製作，他們會覺得半年全用在製作較合理。

除了靜態的AVG外，你們可有打算製作動作遊戲？

「MADS」亦有打算製作動作遊戲，正在試驗中，那是經NETWORK或MODEM來玩的ACTION 的GAME，但仍未到實際設定階段。

他們現在正觀察市場的趨勢，因為3D BLASTER和EAGE 3D對市場頗具影響力，他們並考慮以後的GAME都在WIN95行希望有所突破。

你們對於遊戲市場有甚麼看法？

他們有信心將來造出來的GAME可以買到歐美的市場，目前也跟美國一間遊戲生產公司接洽過，他們表示對方亦對他們的《優由物語》很感興趣。

本地有公司認為中文市場小，所以以歐美市場為目標，較少製作中文遊戲。DAMAN也贊成本港市場難以養活，除非像《晚9朝5》一樣只以3個月製作。因此從商業角度來看是要走出外地，而他們首先會以東南亞市場為目標。

不選美國是因為他們認為自己較了解東南人的口味——他們認為現時美國的經典遊戲都是在盡量模擬他們現有的世界，若以這個方式去造遊戲的話，在美國總會給人模仿的感覺。他們想反以東方的文化來影響西方市場，希望他朝一日能有一隻東洋味重的遊戲能在美國方面流行起來.。他們視GAME為第9藝術，好GAME應該全世界享有。

中文遊戲市場有可為，有些只是偏見而已。香港人可能接觸西方多，對台灣的國畫風格可能不太接受。

他們覺得一個遊戲性高的遊戲，完全可以突破語言界限，《天使帝國》便是例子。所以不應分那遊戲是中文還是英文，那只不過是一個媒介。反而應着重遊戲性。

你們是怎入行的？

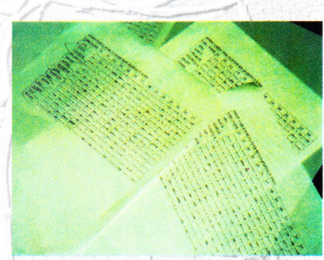
最初入行時是在一間經已解散叫「NET FUN」的遊戲製作公司認織，後來才出來自組公司。除了造GAME外，他們間中也有接外面的GRAPHIC工作和替人程式，但主要仍是寫GAME。

ALEX說他最初也是愛畫畫的，幸運地由朋友告知他「NET FUN」的招聘廣告，在那裏他開始接受有關砌CELL、BG背景等的遊戲美工的基礎但有用的知識訓練。後來就嘗試製作一整幅背景的地圖，現在就學習配合SCANNER繪畫CG。

DEMON很久以前便開始以APPLE電腦來學習寫遊戲。他是有正式地去學習電腦的，當時他常記下一些遊戲效果，然後在家中試行製作，覺得效果不好就去向別人請教，參考有關書籍。當時他是以組合語言、BASIC、PASCAL來學習的，所以寫出來的遊戲實在不堪入目。後來到C語言出現，就開始以C來嘗試。



■DAMON是個支持正版的遊戲迷，看他書架上的原裝PLAY STATIONGAME堆積如上便知道。



■這就是《晚9朝5》的極秘資料——各角色的PERPECT ENDING及人物出場時間表。

我們現在應以甚麼途徑來學習製作遊戲？

現在學遊戲編程實在好得多，市面上不少好書，加上現時有INTERNET，可以隨時向人請教。在INTERNET上，一些以前被認為是高科技如《DOOM》的遊戲技術，現在都隨時可以在裏面找到。

DAMON認為現時香港的GAME製作行業還未成形，他認為將來應該要有個造GAME的會，可以對外跟其他國家的會打交道。據他所知，現在在香港是有些私設的電腦網絡組織，供參與者討論編寫WINDOWS 95遊戲的心得。

可惜，由於現時香港沒有正式的遊戲製作學習渠道，所以DAMON還是呼籲大家有心加入造GAME人行列的人最好自己先學好基礎，等到有機會時就不會白白浪費。

ALEX就提醒大家畫電腦遊戲上的圖畫跟一般畫畫有很大的差別，一般電腦繪畫以用上上千萬色彩，用PHOTOSHOP執得很靚，但電腦遊戲有很大限制，所以應跟式師多作溝通，讓自己知道自己畫得多色彩豐富也沒用，不可以單獨做事。換句話說，電腦遊戲美工最低限度應對電腦的限制有一定了解。

DAMON就建議想學寫遊戲程式的人，應先以自己最熟悉的電腦語言來嘗試各種畫面效果，不用理會用些甚麼解象度，看自己能否表達自己的意念出來。



■DAMON向筆者展示《晚9朝5》那疊兩吋厚的對白劇本。



無責任新 GAME 評壇

無責任 DESIGNER+
謎之編輯：安東尼梁

餓狼傳說 REAL BOUT



早前推出《餓狼傳說 3》時，由於它的 3 重戰線、COMBINATION BLOW 等的多種新的系統，令它有了一種新的感覺，但由於它的複雜操控（多數原因是因為 4 元一局很貴），所以並不多玩；但是現在因為在編輯部有免費機打，所以《餓狼傳說 REAL BOUT》這 GAME 可以日練夜練，可說是十分熟練了。

總括來說，這個《餓狼傳說 REAL BOUT》在整個系統上都改進了不少，尤其是眾人共通的「ABC」COMBO 技真的是十分好用；還有當你使出十數 HITS 的 COMBO 技打中對手時，感覺真是一流！哈哈……哈……

評分

人物/機械：3.5分
畫面：4分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：4.5分
投入度：4.3分
原創性：3.3分
難度：3分
平均分：3.7分

機種：NEO・GEO
製造商：SNK
性質：FIG
價格：34000 日圓
容量：346M

7 水晶物語

當我第一眼看見這 GAME 時，是當編輯KAN正做攻略時，我看見時的感覺是「吓？乜個人咁似 SONIC 嘅？」，仲以為係 SONIC 嘅 POLYGON 版 ACTION GAME，再看清楚才知道這是《7 水晶物語》。

這 GAME 玩落的感覺經好，動作十分流暢，畫面用色方面十分清楚，還有那些可愛的角色，看見也會發出會心微笑。但這 GAME 的視點卻十分不好，可能這是增加難度吧，但真的是十分難睇，很易會有迷路的可能，真係少啲立體感都唔得！而這GAME令我想到遲些的「瑪×奧 64」會不會是差不多呢？

評分

人物/機械：3分
畫面：3.2分
音樂/音效：2.8分
故事：3.5分
操作性：3.3分
投入度：2.3分
原創性：3.5分
難度：2.7分
平均分：3分

機種：PLAYSTATION
製造商：ALTRON
遊戲性質：FIG.
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

少年街霸



哇！終於都等到 SS 出《少年街霸》了！只有 SS 而沒有 PS 的我原本只能在公司玩家用機的《少霸》，但現在終於在 SS 中推出了。

首先，移植度方面有十分之好的表現，無論在畫面或操作方面都十分之好，可以說是做出 100%；聲音方面更是無話好說，可能是 CD SOUND 的關係，音樂比街機更出色！但以上我都只是說着 SS 版與街機版上的移植度方面的問題，而此 GAME 的基本問題還是存在的；例如角色的攻擊判定問題，動作的流暢度等還是要改善的。唔，莫非「CAP？OM」的人才已全流到「S？K」？

評分

人物/機械：3.8分
畫面：4分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：3.2分
投入度：2.8分
原創性：2.3分
難度：2.9分
平均分：3.1分

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

守護英雄

於 SS 還未推出時，MD 的《幽遊白書～魔強統一戰～》曾於當時引起過一陣熱潮，多人數玩的格鬥 GAME 它不是第一隻，但於家用機上出得這麼好卻是前無古人！

這次於 SS 推出的《守護英雄》是和《幽》同一公司出品的多人對戰格鬥 GAME，這次比《幽》更加多人，共可以六人同時對戰，但竟並沒有感到有一點混亂！這可算是這 GAME 成功的一環。還有每一招都十分華麗，打中敵人有 HIT 數表示也是可增加成功感，而這 GAME 的角色共有 45 人之多（分分鐘有隱藏角色也不出奇），也夠你玩了！總之，這是一隻「混戰中並不混亂」的 A・RPG！

評分

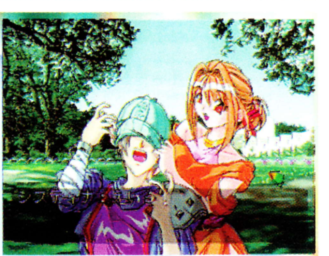
人物/機械：3.8分
畫面：3.5分
音樂/音效：3.2分
故事：3.7分
操作性：4分
投入度：4.2分
原創性：4.5分
難度：3.2分
平均分：3.8分

機種：SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：格鬥 RPG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：J.J



最初看見這遊戲的設定價格只不過4900日圓，實在是相當擔心的，因為上次結婚給在下的陰影畢竟是太大了，所以當發現這遊戲比預期中優秀時，在下便忍不住要將它介紹給各同事及各位讀者。就如在下作這遊戲攻略時所説般，這遊戲雖然有着不少的對話場面，但亦肯盡量全部加上配音（雖然部份女角的聲音不大悦耳……），這的確是值得加許的；遊戲的角色達16人之多是特色之一，自己覺得女角的設定很討好，但男角方面就稍弱，而且大概亦沒有人會找男性角色來玩吧？這遊戲另一個值得一讚的地方是每位人物都有着很多不同的衣服設定，經常都有着一定的新鮮感。唯一不滿之處是事件的進行方法傳統了一些，未能像心跳回憶那樣有RPG式戰鬥給你驚喜。

評分

人物／機械：4.5分
畫面：3.7分
音樂／音效：3.5分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：3.0分
難度：4.5分
平均分：3.9分

機種：SS／PS
製造商：ARC SYSTEM WORKS
遊戲性質：SLG
價格：4900日圓
容量：CD-ROM

WIZARD'S HARMONY



一直以來，這類文字式的遊戲在香港都是甚少到貨的，但可能是最近PS當道，竟然連這占卜遊戲也有人拿出來賣了，自己因為對這些迷信玩意有一定興趣，所以也就買了來看看。若對喜歡占卜的人來説，這作品的玩法是相當足夠的，特別是測姓名的部份，由於有充足的漢字數量，可讓你拿不同的東西作對象，測完自己的公司名字後又去測測朋友們的名字（最有趣的還是以那些一對的來作相性推斷……），不知不覺已足夠令你消磨一個下午，當然，這遊戲整個都是以日文來進行，加上遊戲性質特別，不一定是任何人也接受得來的。

評分

人物／機械：2分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3.2分
投入度：3.5分
原創性：3分
難度：——
平均分：2.95

機種：PLAYSTATION
製造商：東北新社
性質：ETC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

占都物語～第一章～



這遊戲聽説是曾在3DO推出過的，不過在下就並未玩過那版本，所以沒辦對這兩個版本作一比較，只會視作一個全新的作品來給予評價。基本上，這遊戲的系統和PS早陣子的另一個遊戲EXTREME GAME很類似，同樣是一個加入了攻擊性的賽車遊戲，不過就更有着炒車後要執車的設計，看着車手在馬路上要避過警察回去執車，跟着在馬路上被其他從後趕上的車輾過，令娛樂性大增……過版後因不同的成績而出現的片段相當爆笑，只是遊戲本身的賽道設定似乎有點不對勁，長得有點嚇人，令你在每一版都要花上不少時間。

評分

人物／機械：4.0分
畫面：4.0分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：4.0分
投入度：4.5分
原創性：3.8分
難度：4.0分
平均分：3.97分

機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：RCE
價格：——
容量：CD-ROM

街頭賽車



這幾天每當趕稿趕到不支的時候便會走到打機枱上開REAL BOUT玩一兩局，其他新GAME反而很少玩。

這次已經是餓狼合計下來的第5集了，感覺上，這一集是上次餓狼3的修正版，幾乎所有餓狼3的缺點都得到了改善，其中最明顯的是3戰線系統，經簡化之後變得易用得多，而體力增至2行的改動亦很出色，不單只看上去抵玩了，亦更能強調超必、連招等的破壞力，至於RING OUT系統亦可算是個不錯的設計，令遊戲出現了超必以外另一種瞬間能將局勢扭轉的要素。雖然這次並沒有隱藏人物(至少截稿前也沒有……)，但卻有總數未能確定的RANKING（最少會達到HOLY……），令大家有另一種挑戰的目標。

評分

人物／機械：4.8分
畫面：4.4分
音樂／音效：4.5分
故事：——
操作性：4.3分
投入度：4.8分
原創性：4.5分
難度：4.3分
平均分：4.51分

機種：NEO · GEO
製造商：SNK
性質：FIG
價格：34000日圓
容量：346M

餓狼傳說 REAL BOUT



無責任新GAME評壇 無責任編輯：PUYU神

GUARDIAN HEROES



「嘩！死啦！死啦！」，「邊個打我?」，「大佬，我被人打咗上半空好耐呀……」

以上就是筆者與朋友玩《GUARDIAN HEROES》時的驚呼狂叫。除了《炸彈人》外，筆者也很少聽到大班朋友玩得這麼投入了；在場的不論老幼，不分男女，個個都玩得興高彩烈，這樣的一個遊戲，怎可以不向大家推介呢？

其實早在《GUARDIAN HEROES》未出時，筆者已四周向人推介，這GAME的特點有1.格鬥RPG，題材較新，值得嘗試，2.最大6人對打，肯定過癮刺激到飛起，3.TREASURE出品，必屬佳品！尤其是在SEGA裡，只有TREASURE和GAME ARTS的作品從未衰過，這GAME的特點及好玩之處相信已經被其他編輯講過飽，筆者在這裡只講一句，不買本GAME肯定是你的損失！

後語：宮路武哥哥，你們（GAME ARTS）的《GUNGRIFFON》幾時出呀？

機種：SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：格鬥RPG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

- 人物/機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂/音效：4.3分
- 故事：4分
- 操作性：4.2分
- 投入度：5分
- 原創性：4.5分
- 難度：3.8分
- 平均分：4.23分

STREET FIGHTER ZERO



對於這個格鬥GAME中的老字號，相信也無需多作介紹了，相信有很多SATURN用家也入了貨吧！SATURN版本身的移植度相當高，比起《X-MEN》可說有過之而無不及，而且價錢也沒有被炒至「天咁高」。相對於PLAYSTATION版的《S.F. ZERO》，SATURN版有幾個好處，首先在LOAD碟速度感及流暢度上，筆者覺得SATURN版確實比PS版好上一點點，雖然差別不是那麼大，但總覺得有少少的，還有在價錢上平了一大截，雖然SS版的價錢並不是很平，但相對於PS版的話……

筆者有時倒覺得PS的機主有點無奈，買原版GAME價錢又不便宜，但買「反蛋碟」又沒有質素保證，開機麻煩，窒聲，冇音樂，慢動作甚至HOLD機等……數之不盡，只希望PLAYSTATION快點有代理吧！

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

- 人物/機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂/音效：4分
- 故事：——分
- 操作性：4.5分
- 投入度：4分
- 原創性：3.6分
- 難度：3.8分
- 平均分：3.99分

第四次超級機械人大戰S

失望，真的很失望！

筆者自小也是這些動畫偶像的FANS，而《SUPER ROBOT大戰》系列也是筆者鍾愛的SLG之一，自從有消息會在PLAYSTATION上推出這GAME後，筆者便滿懷希望的等待，希望《SUPER ROBOT大戰》會在PS的強勁能支持下創出更好的成績，但直至筆者親眼看見這這GAME時……唉，不禁搖頭嘆息……

OPENING的機械造型雖然是很好，但太過生硬了，而且背景又十分之「清簡」，再加上只得真實型的機械人，沒有了那些動不動就數十米高的超級型機械人，真是可惜，筆者反而覺得超任的《SUPER ROBOT大戰4》的OPENING更正，至於內容方面，根本就和超任版差不多，只是多了人聲，畫面解像度稍為高了一點點罷了。

已玩超任版的各位，無謂浪費金錢了，這GAME只適合新的玩家。

機種：PLAYSTATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SLG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

評分

- 人物/機械：5分
- 畫面：3分
- 音樂/音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：4分
- 原創性：0.5分
- 難度：2.5分
- 平均分：3.13分

餓狼傳說 REAL BOUT



筆者數一數，這GAME已經是《餓狼傳說》的第5個新版本，雖然不是全新作，但基本上都加進了很多新意，例如「RING OUT」便是一個很好的新元素，筆者在街機裡多次以快死的狀態無心地將對方RING OUT，心裡實在抹一汗，而且也不太好意思……

比起過往的系列作品，今次的《餓狼》算是最好最正的了，打起來非常爽快，連招非常多，而且據本刊《餓狼》的作者ZAC透露，這GAME角色的連招也不限於這樣，是有更大的變化，可說是相當的抵玩了。

《餓狼傳說REAL BOUT》中最令筆者驚喜的就是金家藩復活了，而且也變得更強，更好用（雖然飛翔腳的威力減低了），鳳凰腳更加有型！

機種：NEO.GEO
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
價格：34000日圓
容量：346M

評分

- 人物/機械：4.1分
- 畫面：4.5分
- 音樂/音效：4.3分
- 故事：4分
- 操作性：4.2分
- 投入度：5分
- 原創性：3.5分
- 難度：3.8分
- 平均分：4.18分

無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：赤目黑龍



雖然黑龍是沒有 SEGA SATURN 的人，但是在玩過這隻遊戲之後，發覺這隻遊戲真的是非常的精采，首先是其六人「亂鬥」的玩法，雖然人是有六名的，但是在玩的時候絕對沒有亂的感覺，因為其實因為有三條線的緣故吧！不過，最有趣的還是可以使用在遊之中出現過的人物，就一般的村民也可以使用這點真是使黑龍非常的高興，由於這些本來便是「背景人」，所以在對戰時這些人真的可以作「無限 LINE」的走動，真是非常趣。

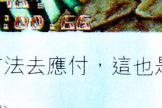
不過，在看到這隻戲之後，發覺到一個美中不足的地方，便是這遊戲的難易度，由於不日是太難玩，所以挑戰性是有所不足的，幸而有多個不同的流程，所以仍保留有一定程度的可玩性。不知大家已「集齊」所有的人物了嗎？

評分

人物/ 機械：3.5 分
畫面：3 分
音樂/ 音效：3 分
故事：3
操作性：3 分
投入度：3 分
原創性：3 分
難度：2.5 分
平均分：3 分

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：F • RPG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

守護英雄



在初接觸這隻遊戲之時，真的對她不存任何好感，不過，當真的去玩，這隻遊戲之後，先前對她的觀感便一掃而空。首先，以為這遊戲只有一條「軌道」，怎料在遊戲之中的軌道只得一條，但是這更增加了遊戲的挑戰性，在遊戲之中，對手有的數目是一的，但是由於不同的賽車有着不同的性能，所以並沒有絕對一樣的方法去應付，這也是遊戲的樂趣之一。

對於遊戲所須的扳術方面是要求很高的，因為在轉彎方面，不是任由車自己轉動便可，要玩者非常小心的去操控方可以收到最高的效果，而黑龍最喜愛這遊戲的便是可以用鎗將前前方的車打倒，真的又可以說一句：「沒有人可以超越我前面的！」

評分

人物/ 機械：4 分
畫面：3.5 分
音樂/ 音效：3 分
故事：——
操作性：3 分
投入度：3.5 分
原創性：3.5 分
難度：3.5 分
平均分：3.42 分

機種：PLAY STATION
製造商：MINDSCAPE
遊戲性質：RCE
價格：——
容量：CD-ROM

軌道賽車



嘩！那些「死鬼佬」真是非常的暴力呢！有不少的遊戲真是有點兒的過份，但這也是這些遊戲受歡迎的原之因之一，而這次的《ROAD RUSH》實早前已在 3DO 之中推出過的了，這次在 PLAY STATION 推出，其實是沒有多大的新意，然而對沒有 3DO 的黑龍而言，這可以算是一個不錯的遊戲。

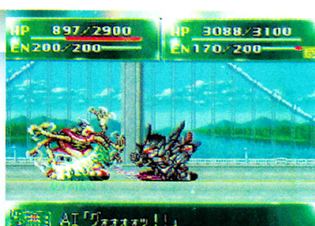
在遊戲之中，玩者所控制的電單車手在比賽之中是可以向其他車手攻擊的，分別是用腳和鎖鏈，這種玩法其實是和以前的《EXTREME GAME》差不多，所以玩法是不難摸索到的，事實上，《ROAD RUSH》可以說是異常易玩的。易玩不是問題，最重要的是遊戲「過癮」，這隻《ROAD RUSH》便是可以稱得上是「過癮」的遊戲了！

評分

人物/ 機械：2.5 分
畫面：3 分
音樂/ 音效：3 分
故事：——
操作性：3 分
投入度：3.5 分
原創性：2.5 分
難度：2.5 分
平均分：3.14 分

機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：RCE
價格：——
容量：CD-ROM

街頭賽車



太失望了！最初知道會在 PLAY STATION 推出《第四次超級機械人大戰 S》的時候，真是非常的高興，而且黑龍這麼快買 PLAY STATION 或多或小也是和這隻遊戲有點兒的關係，可惜……這次出來的結果真是令很多人感到非常非常的失望，首先是遊戲的百份之九十五以上是和超級任天堂版的一樣，單是這點已是叫玩者卻步。

而遊戲之中唯一的新增便是那個有點兒不濟的 OPENING，這個 OPENING 的製作雖然是頗識真的，而且在 MODELING 方面亦明顯的下過一小點兒的苦功，可是機械人的動作方面卻強差人意，相信唯一能令黑龍安慰的便是主要角色會出聲了。

評分

人物/ 機械：2.5 分
畫面：2 分
音樂/ 音效：2 分
故事：2
操作性：2.5 分
投入度：2.5 分
原創性：0.5 分
難度：1.5 分
平均分：1.94 分

機種：PLAY STATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

第四次超級機械人大戰 S



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：ARES

街頭賽車



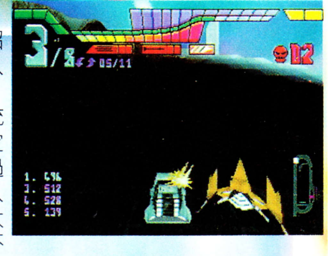
查實早於3DO中己曾玩個《街頭賽車》此遊戲，當時的感覺是畫面上的確是差了少許，但論操作性及可玩度卻是毫不遜色。至於在遊戲意念上，《街頭賽車》的橋雖然是舊了少許，但意外地仍有一定程度的吸引力，原因可是遊戲形式除有趣外亦近乎變態。遊戲中玩者除要顧及到正式的賽事外，同時亦是顧及到路面的情況，因為遊戲中除敵人會作出攻擊外，一種叫警察的生物亦會對玩者死纏爛打，而且如稍一不慎在其附近炒車便更會被拘捕。至於值得一提的便是在移植到PLAY STATION後，有關方面在操作系統上的改良亦值得一讚。

評分

人物／機械　3分
畫面　4分
音樂／音效　2.5分
故事　——
操作性　4分
投入度　4分
原創性　2.5分
難度　3分
平均分　3.3分

機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：RAC
容量：CD-ROM

超級戰鬥賽車



記得在多期前曾於本刊介紹過《超級戰鬥賽車》，當時在個人感覺上此遊戲是可能會不俗的，因為在資料中可看到不論是系統或是概念，此遊戲其實也有一定的潛質的（如果不失手話）。不過到推出之後，結果是有關工作人員真的認真地失手，遊戲除不大吸引外，進行時的速度亦表現不足，此外賽車的設計與設定不相乎，簡單點來說可說：對不起，你被騙了！至於在模式方面，遊戲中的「死亡模式」便真的會將玩者玩死，賽事中玩者竟會完全不用理會被擊落的問題，而且遊戲亦是無止境地進行，要停的話便只有按START及退出，如此的安排實在真的十分無責任！

評分

機械　2分
畫面　2分
音樂／音效　1分
故事　——
操作性　2.5分
投入度　2分
原創性　1分
難度　2.5分
平均分　1.9分

機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：RAC
容量：CD-ROM

占都物語　第一章



當初在聽到《占都物語》推出時的確有些錯愕，似乎遊戲的類型己越來越廣範，不過話時話，占卜遊戲真的冷門得有些冒險，究竟會有多少人會自認八公八妹去購入此遊戲？而在測試後，個人便覺得此遊戲於畫面及效果上也十分之差，此外為令玩家知道這是次世代遊戲更在畫面中強行安排所謂的次世代畫面出現，實在令人難以接受。至於在占卜方面，抱歉地筆者亦沒有能力作出準確的判斷，基本上我係編輯唔係神婆。不過遊戲中最令筆者汗顏的便是以遊戲的製作公司及遊戲本身的名字作出占卜後所得的結果竟同是凶數中的凶數，換言之如果占卜準的話間公司會好快玩完，唔準嘅話又即係隻GAME搵笨……

評分

人物／機械　——
畫面　2.5分
音樂／音效　2.5分
故事　——
操作性　5分
投入度　2.5分
原創性　4分
難度　——
平均分　3.3分

機種：PLAY STATION
製造商：東北新社
遊戲性質：ETC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

第四次超級機械人大戰S



由於筆者是一個《超級機械人大戰》擁躉，故本身對有關此遊戲系列的消息也十分留意，而對於《第四次》移植至PLAY STATION最初便表現得十分雀躍，同時心中亦出現了不少憧憬，例如更有迫力的必殺技出招畫面啦、更華麗的基本畫面啦、所有角色也有配音啦、啲樣嘓樣啦。卒之，事實上所有期望也打了一個八折，出招畫面變了一個唔多正嘅開機畫面，基本畫面只是顏色好咗少少（真係少少咋陰公！），只有所謂的主要角色有配音……真係俾佢激鬼死！此外筆者亦發現PLAY STATION版的機械能力明顯大幅度強化了，換句話來說是難度調低了，喂！究竟此版本是否為初學者而設㗎？

評分

人物／機械　4分
畫面　4分
音樂／音效　3分
故事　4分
操作性　5分
投入度　4分
原創性　3分
難度　2.5分
平均分　3.7分

機種：PLAY STATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SLG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

無責任新 GAME 評壇





作為一個次世代多邊型遊戲，給我的感覺是……不過不失啦。此 GAME 的戰鬥型式與 NAMCO 的 SYBER SLED 非常相似，但說到遊戲性的話我覺得 SYBER SLED 還不如它。因為此 GAME 除了戰鬥外還可以自己造機械人、替它裝備一下。而且對手有 100 個之多，可以慢慢玩。場地方面又有些如隕石呀、升降台呀等等去增加遊戲的變化。但畫面方面就較強差人意，如機械人動作不大流暢，時常有「逐格重播」情況出現；多邊型解像度不夠，畫面很「粒粒」。而最令筆者感到納悶的，就是那些千篇一律的機械人設計。100 個敵人隻隻樣子差不多，有時換隻手又一個，換隻眼又一個，真是慳水慳力。而且當你玩了一段時間後，就會感到很悶、很悶……。

評分

人物 / 機械：1.9 分
畫面：2.5 分
音樂 / 音效：1.5 分
故事：--
操作性：4.2 分
投入度：1.8 分
原創性：3.5 分
難度：3.8 分
平均分：2.7 分

機種：PLAYSTATION
製造商：ALTRON
遊戲性質：FIG.
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

ROBO.PIT



這是一隻 3D 多邊型迷宮動作遊戲，目標是收集 7 個世界的所有水晶。當初米奇老編叫我繪此 GAME 的地圖，我的感覺是……很因難呀！由於這是3D迷宮遊戲，怎才可以清楚地顯示給讀者知呢。真 R 頭。但始終給我完成了，而且花了小弟不少精神時間。雖然經電腦繪製過後跟我心目中的理想圖像有些少出入，例如迷宮比例不大準確、台階與台階之間的距離是不會這麼窄的等等。之不過也要體諒人家的工作量呀，而且我的 FREE HAND 地圖亦非常 FREE HAND，看得明的人我想世間上不會有太多。

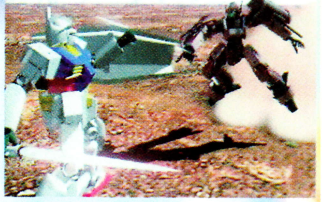
唔……雖然此 GAME 的多邊型大多沒有被貼上質感，但感覺也算流暢。而此 GAME 值得一讚的可說是那些 3D 版圖，有點像漫畫「魔法騎士」中的西菲路世界之多邊型版。每一個世界也有其不同的風格與因難之處，可見設計者是經過一番心思才製作出來的。而筆者最喜歡的版圖是水世界和天空世界，兩者皆有像水上樂園般有大型滑水梯，有趣非常。而後者的STAGE2之三層高迷宮更令到筆者花了不小時間去攻略它，而其他版圖如巨木世界的跳樹枝、沙漠世界的超隱閉水晶也令人玩到咬牙切齒。其實玩此 GAME 只要捉摸到主角的跳躍距離的話是不會是太難打的，因為都只不過是那些「立體三級跳」。

評分

人物 / 機械：3.0 分
畫面：3.8 分
音樂 / 音效：3.5 分
故事：--
操作性：4 分
投入度：4.3 分
原創性：3.3 分
難度：3.9 分
平均分：3.7 分

機種：PLAYSTATION
製造商：XING ENTERTAINMENT
遊戲性質：ACT.
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

7 水晶物語



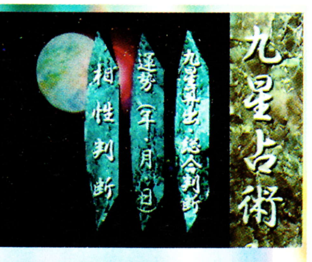
於遊戲誌吐談會上的其中一個課題，是關於各人對於現在 P.S及S.S的遊戲之看法。很多人也覺得多邊型已被濫用於次世代遊戲上，即是為了成為次世代遊戲而硬巴巴的把多邊型放進遊戲裡，故便時常出現「方塊人打牌」，「立體波子機」，甚至「側視黑白棋」的情況出現。幸好這隻《占都物語》》如上文所提及的遊戲般加了些次世代主機才可以做到的如美麗的播片，大量的真人發聲等等。如果取去此等部份的話我想連紅白機也可以應付得到。不過話雖如此，這GAME的紙牌部份之畫面造得不錯，每張紙牌都繪得非常精美，解像度亦非常高。而且這更不是一隻普通的 CD 遊戲，它更是一本通勝來的！！故也有其一定的其用價值。而且占卜的類型也頗多，除了上面提及的紙牌占卜外，還會替閣下之姓名、公司名評一評好與壞。其實當作是日語教材亦未常不可。

評分

人物 / 機械：1.3 分
畫面：3.5 分
音樂 / 音效：2.5 分
故事：--
操作性：2.6 分
投入度：1.7 分
原創性：2.7 分
難度：--
平均分：2.38 分

機種：PLAYSTATION
製造商：東北新社
遊戲性質：ETC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

占都物語



下午時份赤目兄買了這隻 GAME 回來，而我們正興高彩烈的等待著這隻遊戲會有甚麼驚喜帶給我們，經過15分鐘的等待，小弟的感覺是非常失望。除了那個提供「逐格重播」的 OPENING 及某些人物攻擊時會有聲優出演外，根本和超任版的分別不大。不要以為這次 PLAYSTATION 版機械人會重新繪過；不要以為那些大技會更加華麗，其實又是和超任版差不多。如果要說出比較明顯的分別只可以說是這遊戲的音樂是重新編過，加了些少版圖和分枝，跟著…好像沒有啦。可能由於生產商把太多的資源放於聘請聲優之上，以至這次真是把超任版的完全移植過來。如果攻略過此 GAME 的話更加不會對故事感到陌生，而最過份可算是連機械人的出場動畫都沒有改過！除非閣下是超級機械人迷，又或者未玩過此 GAME，我想也沒有必要以數百元買這隻遊戲。

評分

人物 / 機械：4.6 分
畫面：3.4 分
音效 / 音樂：3.6 分
故事：3.7 分
操作性：3.1 分
投入度：4 分
原創性：0.2 分
難度：4.2 分
平均分：3.4 分

機種：PLAY STATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

第四次超級機械人大戰 S



STREET FAXER

文：FUKUDA

試玩實況／CAPCOM超新作《D&D》續集登場！

◆在1994年推出，在日本備受好評的業務用ARPG《DUNGEONS & DRAGONS～THE TEMPLE OF DOOM》曾席捲全港的青少年，令到很多不諳RPG遊戲的玩家對這類GAME提起興趣。數數手指，原來曾推出街機版的ARPG為數不少，除了《D&D》外還中《DARK SEAL》、《戰斧》等，《D&D》的玩者最初皆不熟悉RPG的玩法及方式，所以用了較奇怪的打法，例如用ELF來格劍，FIGHTER狂用魔法介指等，與其說在打RPG不如說是在打ACTION GAME。筆者與友人打《D&D》，通常都是用較正統的打法，各位成員安守本份，通力合作，當然事半功倍。後來熟習了此遊戲，所以經常會出現一些單打用ELF／CLERIC這類魔法系角色而打爆機的例子，更過分的就是一次法術也沒有便連紅龍也一拼幹掉，非常嚇人。

事隔兩年，CAPCOM將會推出《D&D》續篇，而香港CAPCOM ASIA已在1月20及21日在其SHOW ROOM作公開試玩，筆者與本刊作者X氏亦趁機到訪，測試一下此GAME（畢竟是《D&D》的忠實擁躉嘛）。今集一共有六個角色可以選用，比起上集多出兩人，分別是以魔法攻擊為主的MAGIC-USER及專開寶箱的盜賊THIEF，另外可以選擇四個同樣角色來進行遊戲，因此可以出現四個戰士的情況。

當日在場有很多慕名而來的玩者，筆者等了一會才排到隊玩。唔，遊戲過程OK，速度相當快，其亂鬥的感覺不似上集，較為近似SS隻《GUARDIAN HEROES》，畫面相當華麗，每個角色都有其絕技及動作模式，在分野上更為明顯。最差的是道具／魔法選擇表，魔法使用後角色一共有三個表，而在表裏與各表之間的選擇十分繁複，很容易露出弱點，故此希望CAPCOM能夠作出改善。另外，由於是試版關係，因此經常出現HANG機情況，令到部分試玩者十分無癮。

講開又講，當日除了《D&D》外，只開了一部《ZERO》給人玩，X氏不幸地被一女流輩「春麗」打敗，令他十分氣憤，不過那少女的技術的確很強，所以輸了亦無話可說哩。另一次《D&D2》試玩將會在2月初一次《少年街霸》比賽中進行，上次走雞者請早到場。

SS／《少年街霸》平到喊？

◆真奇怪！筆者深信《ZERO》一出必定會被炒到飛起，估不到，不知是否受了《VF2》的教訓，行家們都非常有良心地將此GAME賣$400～420，實在是96年機壇第一件喜訊。無他，上次《X-MEN》入咁少貨，必定會被人炒，今次《ZERO》眼見間間鋪都入成《箱》貨，而去貨情況又唔係想像中咁好，老闆們為了盡快清貨而急急降價。相反，同一日出嘅《GUARDIAN HEROES》就如筆者所料，又係$400～430左右，不過可能是入貨較少的關係，頭批貨亦被掃得七七八八。睇睇好景那間以幫人訂貨出名的鋪頭，現在又話接受《VAMPIRE HUNTER》嘅預訂，好此道者可以先行付款（記得此鋪曾有前科，話乜GAME物GAME唔夠貨，點之落完訂後又見到成棟貨，又未必平過人，真係唔知去唔去攞好）。

◆街機《肥瘦大盜3》出現香港無耐，日本已宣布出SS版，由SSK總合研究所推出，4月5日發售，5800日圓。只要玩過上兩集而覺得好玩的人，一定不會錯過此佳作。筆者覺得今集最過癮的是「李小龍擦背」及「刨冰」這兩個GAME，你又覺得邊隻最正呢？

◆《辟邪除妖WIZARDRY》將由DATA EAST推出SS版《VI &VII COMPLETE》，今次包含了電腦版的第六及第七集，6月下旬發售，價格未定。

◆無買3DO嘅人聽住喇！《RIGLORD SAGA》生產商MICRO CABIN會在SS上出番喺3DO俾人媽到飛起嘅GAME《SWORD & SORCERY》（因為只能在日本版3DO使用），估計SS版不會像3DO版那樣去處理3D多邊形效果，喜歡此系作品的人要密切留意了，96年春季預定。

◆光榮除了《大航空時代96》等作品宣布推出外，最近還決定推出在電腦上受到爭議的起角人形版《信長之野望》及《三國志》第一集，名為《RETURNS》，96年春天預定。另外，除了移植電腦GAME外，光榮又會為SS推出專用遊戲《七個秘館》，幕後班底極為強大，遊戲內容是說主角一族人流傳着七間謎之館的秘密，而各館內是分別藏着各式各樣的陷阱，故事背景是有關戰國時代的日本歷史，和風極重，對東洋之秘有興趣的人不要錯過。4月5日發售。

◆超任SOFT生產商I'MAX將會推出兩隻SS GAME，分別是以未來做時代背景的CYBER RRG《CYBER DOLL》，以及從動畫裏取材的《爆裂HUNTER》，兩作均畫功精美，96年春發售。

◆MASAIYA成名作《夢幻模擬戰LAN GRISSER》不日登陸SS！此新作《夢幻模擬戰3》將承繼前兩集的優秀特點，再加上SS的32BIT處理機能，有機會成為96年SS的SLG最強作！發售日未定。

◆TAITO怪魚系列《DARIUS 2》（暫稱）又出SS版，發售日及價格未定。此外TAITO另一名氣作《追踪HQ》系列又會在SS上出現，名為《TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.L.》，相信是以《追踪HQ》及其續篇《S.C.L.》作二合一版本，發售日期未定。

◆臨截稿前收到消息，SNK其中一間忠實3RD PARTY ADK將會在SS上出《世界英雄PERFECT》，據資料顯示會是「完全」移植，連隱藏角色宙斯及孫悟空都可被使用，從開發畫面知道此作的移植度很高，非常期待。發售日未定。

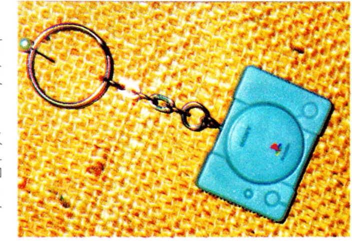
超任／SQUARE與ENIX又搞小動作？

◆真是驚為天人的好消息！ENIX紅白機年代超、超、超人氣作，當年橫掃全日本GAME壇，令到數以萬計的中、小學生廢寢忘餐地逃學去排隊，歷史上在日本國內總銷量超過二百萬盒的《DQ3》將會像《DQ1、2》般推出REMAKE版，大致上相信是以六代為BASE，期待作。

◆SQUARE繼《BAHAMUT LAGOON》及《GUN HAZARD》後，將會推出兩隻超任新作。頭炮是在4月推出的《RPG TREASURE HUNTER G》，畫面較像《CHRONO TRIGGER》，玩法則似《聖劍》加《C.T.》，期待作；另一隻則是叫《RUDORA》，可是未有更詳細的情報，發售日未定。

小道消息／買「PS」送「PS」……？！

◆在本年某月月日，本人光臨旺角「好勁」場，在右邊通道某店發生了一件很「可愛」的事，想喺哩處講講。話說本人看見該店有一種有趣的促銷法，就是買「PS」送「PS」，點解呢？就是只要付出百元左右的代價買一隻PS反蛋碟，就能獲得一隻很「可愛」的PS形狀鎖匙扣，買一送一永不落空。想不到連反蛋都搞PROMOT，真係世界變。你又點睇呢？





街頭GAME霸王

文：ZAC

又有比賽！

大家都應該知道，二月四號下午有個比賽啦？題目又係《街霸ZERO》，唔知今次冠軍會係邊個人物呢？會唔會爆冷呢？會唔會係BIRDIE、阿GUY，抑或係阿ROSE姐勝出呢？

不過話時話，早排先搞完，而家又搞，而且仲係《街霸ZERO》，似乎有啲悶……唔係喇，不如等我同編輯部戰隊傾下，睇下好唔好又搞下比賽先得。

美國隊長立體化？！

早排行過同羅灣間「零晶」，一個唔覺意俾我見到部DATA EAST出嘅格鬥GAME，而主角就係啱啱係漫畫中俾美國驅逐出境嘅美國隊長，玩法有啲似《豪血寺一族外傳之最強傳説》，先選LEADER，跟住再選PARTNER，畫面就係扮3D效果，我都係睇人玩咗一陣就算。

玩《19XX》唔會玩到XXX

CAPCOM隻《19XX》（射擊GAME）就出咗嘞，我就喺同羅灣「總桶氣丸」隔離間「總要桶」玩，3蚊兩隻，有啲貴。但係隻GAME就唔係太難玩，至少好過彩京啲落雨飛彈陣，值得一玩。

小心黑店！

嗰日走去灣仔「鍘承中心」隔離間「高士達——金星」玩《REAL BOUT餓狼》嗰陣，玩玩下突然冇晒畫面，但係仲玩得，撞啱嗰陣的場務員又行開咗，真係唔知點算，睇嚟哩間鋪有能力成為新一代黑店。

講開又講，不如又公布一下「灣仔三大謀人寺」同「跑鵝區三大黑店」俾大家知道道啦！

「灣仔三大謀人寺」——

「威羊」、「下日成」同「CITY」

「跑鵝區三大黑店」——

「高士達——金星」、「零晶」同「大力霸」

以上六間鋪頭都係多壞Q（JOY STICK）壞掣，而且通常索價較市價為高，有興趣嘅話就不妨去親身體驗一下！

阿媽！我剝到啦！

我終於都知道點樣剝美女剝足100%啦！雖然可能好多朋友都知，但係都講下俾啲未知或者初玩嘅朋友聽——只要將個大佬追喺個美女剪影出面，跟住剝死佢，就會剝足100%㗎嘞。而當剝到100%後，電腦會俾多3張美女圖俾大家欣賞（即係可以剝少三個女仔），咁就會快啲爆機啦。

順帶一提，上次講嗰個《MISS WORLD 1996 NUDE》唔係中國出品，而係番鬼佬嘢。一時寫錯，SORRY SORRY！

唔聲唔聲又出GAME

近排真係奇怪，除咗剛才個個《美國隊長》無聲無息咁出咗之外，《隱忍》同埋《成龍2》都突然間出現，奇怪！

《隱忍》都算係格鬥GAME，2 PLAY就係兩個人一齊打對大佬，但係個畫面會亂到兩人一齊嗌救命，所以奉勸世人，為己為人，請單打。

《成龍2》同上集差唔多，又係成龍版《龍爭虎鬥》，而且又可用成龍叔（預咗㗎啦），興趣不大……

《REAL BOUT餓狼》點分級？

近排班朋友玩《REAL BOUT餓狼》玩到上癮（因為已經爆晒機），而家就玩分級，鬥高分。

《REAL BOUT餓狼》同《餓狼3》一樣，有STRAIGHT BONUS（連贏3 ROUND），而分數係會累積落去（21000、22000、23000、27000、30000、40000、45000、50000、55000、60000、70000、120000），如果輸咗1 ROUND，就會有一個3 ROUND END BONUS（5000），之後嘅STRAIGHT BOUNS就由頭計起。通常2 ROUND爆機，都有百一萬分起碼。

而簽名時嘅FIGHTING LEVEL係分為BEGINNER、TRFEINEE、AVERAGE、HOPE、ACE同MASTER，據講仲有個HOLY同GENIUS係MASTER之上，但係我連MASTER都未試過，陰公。



而呢個LEVEL嘅計分法，係計你所得嘅分同攞咗幾多S、A、B、C嚟計，攞得愈多SSS、SS、S，攞得愈少B同C就會高啲分。



一級猛料 1

使用火引彈秘技

遊戲：少年街霸
機種：SEGA SATURN

SEGA SATURN的新遊《少年街霸》戲剛剛推出，一大堆的秘技要介紹了，真的不是不是這個遊戲大家已玩得太多之故呢？不論如何，這些也是值得一提的超級秘技，所以一定會筐大家分享的。首先是使用「火引彈」的秘技，這個之所以可以稱得上是一級猛料，是因為這個「火引彈」的使用方法是和PLAY STATION的方法有些不同的，所以才可以稱得上是一級！使用的方法其實不是那困難的，玩只要在人物選擇畫面之中，按着L和R掣不放，之後再順次序輸入「Y、X、A、B、Y」，便可使用1P色的火引彈，而要用2P色的火引彈，則要按着L和R掣不放，之後再順次序輸入「Y、B、A、X、Y」。

提供：張民傑



■在人物選擇畫面輸入秘技。





■可以使用火引彈了。


■火引彈的勇姿。

二級勁料 2

阿龍、阿KEN對司令秘技

遊戲：少年街霸
機種：SEGA SATURN

在街機版及PLAY STATION版的《少年街霸》也有一個「阿龍、阿KEN對司令」的超級玩法，而在SEGA SATURN版又怎會少得這個玩法呢？這個玩意是在同一個畫面之上，阿龍和阿KEN同時對戰司令，不！應該說是司令介入阿龍和阿KEN的戰鬥才對。要玩這個玩意是非常易的，基本上是和當日在街機的方法一樣，首先，玩者要用1P和2P一同進入ARCADE MODE，之後1P和2P一同按着L和R掣不放，再一同按兩下上，之後便可以放開L及R掣，最後，再按兩下上，這時，1P按X選阿龍，2P按Z選阿KEN，如果以上的輸入是成功的話，在遊戲開始時，司令便會出現挑戰二人，不知大家能否戰勝這個厲害的對手呢？

提供：陳鈞浩

PLAYER SELECT

■在人物選擇畫面輸入秘技。

1P和2P一同按着L和R掣不放，再一同按兩下上，之後便可以放開L及R掣，最後，再按兩下上，這時，1P按X選阿龍，2P按Z選阿KEN


■二人對戰司令。

MODE SELECT
ARCADE MODE
VERSUS MODE
TRAINING MODE
DRAMATIC BATTLE
OPTION
BACKUP

■勝了便會出現DRAMATIS BATTLE。

二級勁料 2

使用豪鬼秘技秘技

遊戲：少年街霸
機種：SEGA SATURN

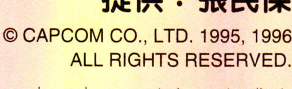
在CAPCOM的格鬥遊戲之中，除了司令是一個經典隱藏人物之外，豪鬼便是另一個非常出名的隱藏人物了！所以，在這隻《少年街霸》之中，又怎能少了這位人物呢！這位可以使用阿龍和阿KEN的強勁人物的使用方法是非常方便的，其實他的使用方法是和PLAY STATION版的非常相似的，玩者首先是要在人物選擇畫面按着L和R掣不放，再順序輸入「←、←、←、↓、↓、↓＋AB」或「←、←、←、↓、↓、↓＋XY」（這是1P色，2P色則是輸入「→、→、→、↓、↓、↓＋AB」或「→、→、→、↓、↓、↓＋XY」），如成功輸入的話，玩者便可以使用豪鬼這厲害的人物了。

提供：張民傑

二級勁料2 使用司令秘技

遊戲：少年街霸
機種：SEGA SATURN

提供：張民傑



就如以上曾提及過，司令是CAPCOM格鬥遊戲之中一位非常經典的人物，所以在《少年街霸》之中便一定會有他的出現了，由初代的《街霸》開始，司令便成為了遊戲的最後BOSS，可以使用他的話（要用得好才對），你便會成為一個非常厲害的玩者了，使用的方法其實十分簡單，玩者首先是要在人物選擇畫面按着L和R掣不放，再順序輸入「←、←、↓、↓、←、↓、↓＋AB」或「←、←、↓、↓、←、↓、↓＋XY」（這是1P色，2P色則是輸入「→、→、↓、↓、→、↓、↓＋AB」或「→、→、↓、↓、→、↓、↓＋XY」），如成功輸入的話，玩者便可以使用這位可怕的人物——司令了！


■在人物選擇畫面輸入秘技。

按着L和R掣不放，再順序輸入「←、←、↓、↓、←、↓、↓＋AB」


■可以使用司令了。

■司令的雄姿。

三級好料3 加入新遊戲難易度秘技

遊戲：DARIUS外傳 機種：SEGA SATURN

在非常難玩的射遊戲《DARIUS外傳》之中，本來只有EASY、NORMAL、HARD和VERY HARDMODE四個模式，但是其實在遊戲之中，是有另外三個不同的難易度供玩者使用的，它們便是VERY EASY、NORMAL A、NORMAL B，使用此三個難易度的方法是很簡單的，玩者只要在GAME START和OPTION的畫面上，按着X掣不放，再順次序輸入「Z、C、L、B、左、R、L」便可。



■在這個畫面輸入秘技。



■加入了不同的難易度。

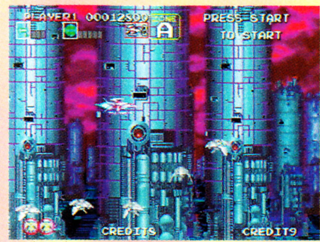
一級猛料1 將CREDIT增至9的超級秘技

遊戲：DARIUS外傳 機種：SEGA SATURN

由於《DARIUS外傳》是一隻非常難玩的射擊遊戲，要打爆機便非要多些的CREDIT不可，可是在一般的情況下，玩者只有三個CREDIT，就算加上2P的三個也只六個，一樣是不夠的，所以以下的秘技可以助大家完成打爆這個遊戲的美夢，方法是在GAME START和OPTION的畫面上，順序按「X、A、L、R、左、L」，在最後的L時按着不放，再順序輸入「X、C、Z、A、右、右」便可。



■在這畫面輸入秘技。



■得到9個CREDIT了！

二級勁料2 增加連射速度秘技

遊戲：DARIUS外傳 機種：SEGA SATURN

除了以上兩個秘技之外，《DARIUS外傳》更有以下的一個秘技，有了這個秘技，玩者便可以更加發揮出DARIUS戰機的真正力量，這便是一個加快連射速度的秘技。秘技的輸入方法是異常方便的，玩者只要按着B掣不放，然後再順序的輸入「Y、右、左、X、Z、L、R」便可，這個秘技可以使DARIUS戰機的連射速度加大數倍，這樣，戰機便有更大的攻擊力，對付起敵人時便有更大的把握。



■在這個畫面輸入秘技（可以和其他兩個一同使用）。



■連射速度加快了。

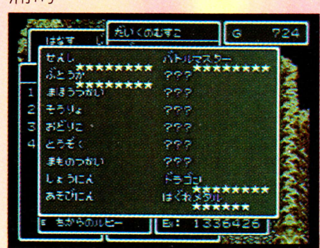
三級好料3 進入最後隱藏洞穴正確方法

遊戲：DRAGON QUEST VI 機種：超級任天堂

提供：FUKUDA

坊間一直流傳着《DQ6》通往最後隱藏洞穴的方法，可是沒有人正式公佈過以甚麼條件便能達到，現在向大家介紹此方法。首先要取得全部18項職業的基本條件，然後在火盤大廳全部18個火盤全着的情況下，走入現在開啟的門。要注意是只要職業級數達到5級便能令火盤亮着，無需要8級全滿的。


■現在18個火盤已經全部亮着。

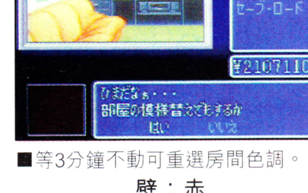

■看！金屬怪的職業等級還未滿呢！



四種不同的方便秘技

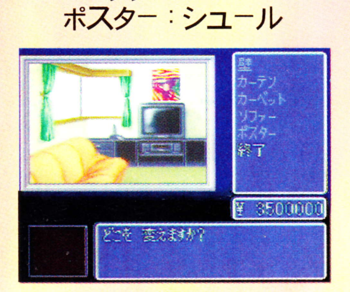
遊戲：ZERO 4 CHAMP RR-Z
機種：超級任天堂

在早前推出的賽車遊戲《ZERO 4 CHAMP RR-Z》之中，原來是存在着四個非常實用的秘技，足以令玩者能夠非常輕易的將這個遊完成，這些秘技包括：「兩倍的遊戲機獎分（金）」、「可以購買非常精美而實用的老爺車ZERO 1」、「在彈珠機中心可以輕易的得到獎珠」和「最初便得到30000000的巨額資金」，有了以上的四個秘技，相信任何人也可以在遊戲中得到好成績。方法是改變主角房中的色調，但是，如使用等3分鐘的秘技的話，便可以同時用這四個秘技了。

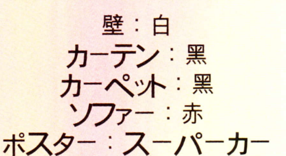
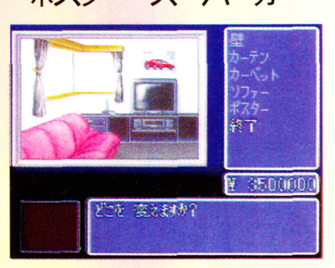


■等3分鐘不動可重選房間色調。

四種不同的色調配搭

壁：黄
カーテン：緑
カーペット：黄
ソファー：黄
ポスター：シュール



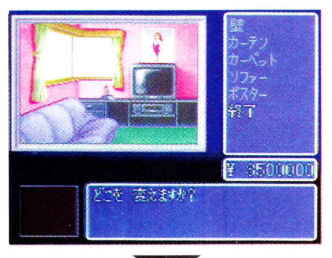
壁：白
カーテン：黒
カーペット：黒
ソファー：赤
ポスター：スーパーカー

壁：青
カーテン：青
カーペット：青
ソファー：緑
ポスター：風景



壁：赤
カーテン：黄
カーペット：緑
ソファー：青
ポスター：アイドル




■得到30000000的金額。


■可以買到ZERO 1老爺車了。


■打遊戲機的獎份加倍。


■景到彈珠機店會得心應手。

找金幣遊戲必勝模式

遊戲：幻想水滸傳
機種：PLAY STATION

《幻想水滸傳》這個以人物眾多見稱，玩起來會想當熱鬧，不過也會產生不少問題，要儲錢為大部份人買防具、煉武器便非常頭痛。不過，假如大家在洛蘭多村或戰士之村找到丸子（まるこ）加入，就可以藉以下的無敵模式來在她手上賺取無限金錢。

以下的四個模式雖然不是全部的模式，但出現的次數可以説達到百分之七十。大家只要在每次找丸子時的頭四局下注100元，看看是否出現以下模式的其中之一，只要找到是以下的其中一種，以後的就算下注10000元也可以取勝。即使頭四局所出現的位置並不如以下四種模式，只要先離開一下再找她，模式又會重新計算。

提供：劉建威

讀者提供二大金幣位置模式：

1. 右中右右左左中中左右左
2. 右中中左右左右右左中左

《遊戲誌》提供二大模式：

3. 右左左左左左中右中右右
4. 左右右中中右左右中左左





二級動料2 使用新車STRATOS秘技

遊戲：SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 機種：SEGA SATURN

在SEGA SATURN賽車遊戲《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》之中，本來只是有兩部賽車可以供玩者選擇，有不少的玩者玩得多已感到厭了，想有新的車可以使用，現在大家的願望可以實現了，有了以下的秘技，玩者便可以使用新的車「STRATOS」了！方法很簡單，只要在MODE SELECT畫面順序輸入「X、Y、Z、Y、X」，在選車時便可以選用STRATOS了。



■在這個畫面輸入秘技。



■可以用到新車STRATOS。

二級動料2 隨時可以在LAKE SIDE COURSE作賽

遊戲：SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 機種：SEGA SATURN

在完成整個的賽事之後，如果玩者是得到第1位的話，便會再進入另一條更難的賽道「LAKE SIDE」作賽，但是玩者在平時是不可以玩到這條賽道的，這一直使不少的朋友感到非常失望，但是現在大家可以玩到這條極難的賽道了。方法是玩者在MODE SELECT畫面時將光位停在TIME ATTACK之上，再按着X、Y掣進入，便可以選擇這條LAKE SIDE的賽道了。



■在這個畫面輸入秘技。



■可以隨時使用LAKE SIDE這條賽道。

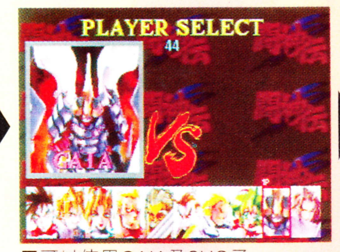
二級動料2 使用穩藏人物GAIA、SHO、CUPIDO

遊戲：鬥神傳 S 機種：SEGA SATURN

在SEGA SATURN的格鬥遊戲《鬥神傳 S》之中，玩者在最後會面對三個非常厲害的人物，他們便是GAIA、SHO、CUPIDO，這三人是遊戲之中最厲害的了，在打爆機之後，玩者是可以看到GAIA及SHO，而且在烈傳MODE之外的MODE中是可以使用的，但是CUPIDO則一直也是不能使用的，如果大家不想打爆機又想用此三人的話，以下的秘技便一定能使大家歡喜若狂，因為現在大家可以隨時的使用此三人了，方法非常簡單，玩者只要在TITLE畫面順次序輸入「上、下、上、下、右、左、右、左、START」，在畫面中便會出現SHO及GAIA的樣子，如要使用CUPIDO，玩者只要將方格停在SHO那處，按着上再決定人物，這時便可以使用CUPIDO了！

■在TITLE畫面輸入秘技

順序輸入「上、下、上、下、右、左、右、左、START」



■可以使用GAIA及SHO了。



■在SHO位按上再決定便可用CUPIDO。

二級動料2 不用每次也要「辛苦」的輸入豪鬼秘技了！

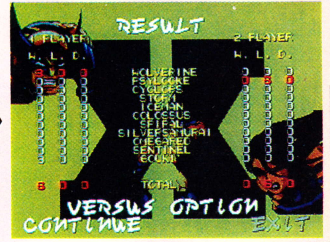
遊戲：X-MEN 機種：SEGA SATURN

提供：張嘉沂

對有玩對戰格鬥遊戲來說，對《X-MEN》這個名字一定不會感到陌生，而可以使用豪鬼的方法亦已送上過了，可是，每次也要輸仕入這個秘技似乎是比較煩厭的事情，但是，如果使用了以下的秘技，這個令人異常煩惱的事便可以迎刃而解。玩者首先要在VS MODE中輸入一次豪鬼的秘技，使VS MODE有他的DATA存在，以後再開機進入對戰MODE，在CONTINUE畫面時同時按着「L、R、X、Y、Z」再按START，這時，玩者會見到在畫面上會出現一排人物的名字，其中最後的一人便是「豪鬼」了！就這樣，玩者在對MODE之中可以不停的使用豪鬼，而不再用輸入豪鬼的秘技，而且在關機後仍然有效的呢！這是不是非常方便呢？

■在VS MODE輸入一次豪鬼秘技。

■關機後再進入VS MODE。



■死後在CONTINUE畫面輸入秘技。



■可以立刻選用豪鬼了。





秘技貨倉主持：

1）PLAY STATION「少年街霸」怎樣教DEN？豪鬼的LEVEL 3超必又甚樣出？

2）PLAY STATION的「RIDGE RACER REVOLUTION」甚樣教WHILE ANGER和RACING KID。

3）SFC的龍爭虎鬥3有什麼秘技，那些絕招、究極神拳，FRIENDSHIP，ANIMALITY，打人落橋等甚樣出？THANK YOU，唔該，請一定要刊登出來，因為我十分喜歡這隻GAME。

4.請問「鬥神傳2」有甚麼秘技，各人的超必又甚樣出？

祝貴刊能跨越九七
森里瑩一

森里瑩一：

睇你個名就知你係「女神」迷喇，你知唔知最後瑩一同貝璐會點呢？個結局好鬼感動㗎！

1）PLAY STATION「少年街霸」使用火引彈、司令及豪鬼秘技已於本刊第15期P.22的秘技工場追加版中刊出。至於豪鬼的超必如下：

阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+3Por3K
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+（1-3）P
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+（1-3）P
天魔豪斬空	（空中）↓↘→↓↘→+（1-3）P
瞬獄殺	弱P弱P→弱K強P

2）RIDGE RACER REVOLUTION（P.S.）

取得隱藏賽車13th RACING、13th RACING KID、WHITE ANGEL

當在所有賽道中取得優勝及在「T.T.」模式勝出後，「T.T.」中的對手「13th RACING」、「13th RACING KID」及「WHITE ANGEL」便會歸你所有。不過話時話，要贏兩部13仔都唔難，但要贏部「WHITE ANGEL」就十分難攪，必要時分分鐘要用爛仔揸法，在被爬頭時用車尾阻截。

3）查實SFC「龍爭虎鬥3」或「龍爭虎鬥」系列於操作及系統上隻隻均差不多，而SFC版的究極神拳指令亦與以往一樣，並可見於本刊第12期P.120，121中。

4）唔知你所指的是PLAY STATION版本或是街機版。於必殺技及超必殺技方面兩者是一樣的，指令可見於本刊第15期P.6。至於P.S.版的其他秘技如下：

鬥神傳2（P.S.）

畫面資料消失

如想令畫面資料如時間、體力表示消失，先要在遊戲中按START暫定，之後緊按SELECT，於同時按□＋△＋○＋×，於是資料顯示便會逐一消失，跟著再按START繼續遊戲便OK。

視點調教

先在遊戲中途按START暫定遊戲，之後在OPTION中將所有L、R調教為不使用，跟著再移至視點轉為操作，最後將所有L、R轉為攝影機操作便能以L、R鈕操作視點，而按SELECT後便會改變鏡頭至放大、縮小等。另在按START後繼續遊戲亦可，而同時亦可配合資料顯示的秘技使用。

秘技工場主持：

你好！本人有個問題想向你請教的，希望你能回答我這個問題。

MD的「幽遊白書魔強統一戰」，各人的超必殺技怎樣使用和有沒有隱藏人物，如果有的話又怎樣使用，還有此GAME又有甚麼秘技？

輝仔

輝仔：

MD「幽★遊★白書～魔強統一戰～」的必殺技（超靈擊指令）及其他秘技已刊於本刊第15期P.113中。

秘技工場主持人：

我想問SATURN版的P.M2「美少女夢工場II」有沒有一些秘技，因我所知電腦版是有的。

另外，SATURN版的PⅤ超真實麻雀有什麼秘技呢？希望能夠答我。

需要秘技的人

需要秘技的人：

哈哈！你寫得信嚟問我我就有責任答你㗎啦，唔駛用到「希望」此字眼㗎，事關我係一個「需要講秘技的人」嘛。

1）SORRY，SATURN版的「美少女夢工場II」到執筆當日為止仍未有秘技工布，不過到有關方面將資料寄上或有勁抽讀者提供時自會立刻刊出。不過話時話，你都好有錢喎！此GAME印像中是給人炒到狗咁貴，簡直是名種犬中的名種犬。唉……有錢真係好，太幸福喇！

2）SATURN版的PⅤ秘技如下：

SUPER REAL 麻雀PⅤ（S.S.）

美月的另類畫面

在OPTION畫面中，只要快速輸入↓↘→＋A便可看到美月的畫面，而在按START後，原本無事的美月畫面便會……

隱藏畫面

其實很簡單，玩者只要以難易度3以上完成遊戲，在爆機後便會有平常看不到的畫面。

秘技工場：

在WORLD HEROES PERFECT（CD版）中，請問怎樣才能使用大佬ZEUS，因為說明書（英文）登了他的出招方法，ADK當日在GAMEMEST賣的廣告好像亦提到可以使用他的。最後希望不論答案是能或不能，你們亦能刊登出來。謝謝。

祝繼續努力！
心急人敬上

心急人：

既然連說明書亦有登出招表，即是說一定有方法用ZEUS啦，不過搵啲個秘技真係搵到我翻箱倒籠，死吓死吓，好彩最後都刮到嗜。

WORLD HEROES PERFECT（N.G.）

使用首領ZEUS

先此聲明，此秘技只適用於CD版及只能於對戰模式中使用。至於方法是在對戰模式的人物選擇畫面中先緊按B＋C，之後順序快速輸入A、D，成功後便可選用首領宙斯大叔，而其必殺技如下：

必殺技	
GIGA SMASHER	↓↙←↙↓↘→+P
MEGATON PUNCH	↓↘→+P
特殊技	
DOUBSE STRIKE	（接近）+強P
HAMMER THROUGH	（接近）+強P
究極奧義	
ATOMIC BEAT	↓↙←↙↓↘→←→+強P

使用隱藏人物孫悟空

在選擇人物的畫面中緊按C鈕，之後順序輸入↑↑↓↓←←→→＋B＋C，成功後便能使用孫悟空。

必殺技	
猴天翔	→↓↘+K
飛閃棍	↓↑+P
降岩碎	（空中）→↘↓↙←↘↑+K
妖瓢酒	↓↙←+B+C+D
筋斗雲招來	→↘↓↙←+K
特殊技	
飛天踏	（空中）↓+D
猿猴步	↘
三角天	跳牆
ABC特殊技	
旋棍猿舞	A+B+C
究極奧義	
聖天舞	↓↘→←↙↓↘→+A+C

使用最終首領NEO-DIO

在選擇人物畫面緊按B鈕，之後順序輸入↑↑↓↓←←→→＋B＋C，成功後便可選擇NEO-DIO進行遊戲。

必殺技	
SONIC SABER	↓↘→+P
GRAND SABER	↓↘→+K
BURNING CLOW	↓↙←→+P
FREEZING CLOW	↓↙←→+K
PREITHUNDER CLOW	↓→↘+P
ROLLING SMASH	↓↑+K
METEOR SMASH	（空中）↙↘↑+K
特殊技	
SLIDE BLADE	↘+K
TRIANGLE JUMP	跳牆
ABC特殊技	
SHORT BACK JUMP	←+A+B+C
SHORT JUMP	A+B+C
SHORT FRONT JUMP	→+A+B+C
究極奧義	
ULTIMATR BEAST	↓↙←→+B+C+D

孫悟空挑機

於進行單打模式時只要達到以下任何一項條件，並在之後幾個回合不敗陣的話，隱藏人物孫悟空便會出現向玩者挑戰。

地球創世紀	在一個回合內做齊所有挑釁動作
侏羅紀	以MAX究極奧極打敗對手
冰何時期	以摔倒敵人三次取勝
原始時代	順序在畫面經過「火」、「毛皮」、「石斧」及「薩摩芋」，之後取勝。
埃及	在MAX狀態下取勝
中世紀	在10秒內由畫面右端（左端）跑到左端（右端）
日本	擊中敵人5 HIT以上
工業時代	在自己及對手體力只剩下二分之一時，在三次防守後直接勝出
現代	PEREECT勝出

七星俠（SFC）

選版秘技

先在故事模式中取得25萬分以上的成績爆機，並在簽名時輸入「RND」，之後以後在再進入故事模式時便可選擇所有版數進行遊戲。

與哈頓對戰

以EASY MODE以上的難度進行遊戲及爆機。之後在進入對戰模式時便可選擇最後首領哈頓及其強化形態哈頓改。

1人對戰

本來「VS模式」一定要1P對2P的，但如在人物選擇畫面時輸入緊按L＋R＋SELECT＋X，之後再按A，於進入遊戲後2P位置的人物便會變成電腦操作。

美食戰隊（SFC）

使用敵方人物

在人物選擇的畫面緊按L＋R，之後將游標移向人物以外的地方再按START決定便可選用敵方的人物進行遊戲。

卡拉OK模式

在標題畫面中，當播出歌曲時只要同時輸入L＋R＋SCLECT便可看到開場曲及爆機曲，此外畫面上更有歌詞顯示。

重裝機兵（SFC）

FREE PLAY MODE

在標題畫面中緊按L＋R＋↑，之後再按START進入遊戲便可以無限續版進行遊戲。

得到氣油彈

在第一版中，只要得到2800分以上，在第二版中便能裝備了威力強大的氣油彈。



GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

又是要交稿的時候了，近來因為自己要忙於公司年尾一大堆的工作，很少有機會買最新推出的作品，看看辦工桌上最新的那隻遊戲CD亦不過是ROMANCING SA · GA 3的ORIGINAL SOUND VERSION，實在有點慚愧。不知各位浪漫傳說迷有沒有買這音樂集呢？感覺上，最近SQUARE的一系列遊戲CD都是採用了這種包裝方法——淨色的CD碟面，整套CD都力求簡潔，今次同樣採用了3CD的分量，而售價才不過是3800日圓，運氣好的話300元就已經有交易了，不過，雖然這一集的音樂仍有着一定的水準，但感覺上就不如上集那樣令人印像深刻了……這會否是筆者的錯覺呢？

1月份 GAME MUSIC CD 新作精選

IMAGE ALBUM 伊蘇V

發售日:1月6日
發售商:KING RECORD
編號:KICA-1172
價格:1800日圓



除了收錄了最近在超任推出的伊蘇V各音樂外，亦有3首由JDK BAND重新編曲的音樂以及配音員川菜翠所唱的女主角蓮娜的主題曲。

交響樂 GAME 音樂 CONCERT 5

發售日:1月21日
發售商:SONY RECORD
編號:SRCL-2739
價格:2800日圓



這音樂會本身在日本亦有一定的知名度，所以CD系列亦很有收藏價值。這一輯除了有DQ6、聖劍3等熱門作品外，更有火炎之紋章II等還未正式發表的曲目。

立體聲劇場·更！心跳回憶 JAN.~FEATURING 紐緒結奈

發售日:1月24日
發售商:KING RECORD
編號:KICA-7684
價格:2800日圓



繼續是廣播劇更！心跳回憶的第8集，今集除本身的故事外，亦收錄了紐緒結奈的IMAGE SONG以及她的一段日記。

SPEED KING/ 對戰 PUZZLE 蛋

發售日:1月24日
發售商:KING RECORD
編號:KICA-7690
價格:2200日圓



收錄了KONAMI公司的體感賽車遊戲SPEED KING及鬥智遊戲對戰PUZZLE蛋的BGM，遺憾是兩個遊戲都幾乎未有正式在香港推出過。

DRAGOON MIGHT

發售日:1月24日
發售商:KING RECORD
編號:KICA-7691
價格:2200日圓



收錄了KONAMI最新格鬥作品DRAGOON MIGHT的全部BGM，例行工事式的作品。

GUARDIAN HEROES

發售日:1月24日
發售商:東芝EMI
編號:TYCY-5466
價格:2800日圓



收錄了SATURN新遊戲GUARDIAN HEROES的各音樂及兩首遊戲中所沒有的歌，至於音樂本身則有頗重搖滾味。

VIRTUA COP SOUND TRACKS

發售日:1月24日
發售商:東芝EMI
編號:TYCY-5478~9(雙唱片)
價格:3000日圓



這雙唱片集內不單有街機版VIRTUA COP 1、2這兩集的音樂，還有最近推出的SATURN版音樂，對喜歡這作品的人來說相當抵買。

ROMANCING SA · GA 3 WINDY TALE

發售日:1月25日
發售商:NTT出版
編號:PSCN-5043
價格:3000日圓



將浪漫傳說3的音樂以弦樂及鋼琴為主，改編成敘事詩式的交響樂，更有2首新收錄的歌曲。

天外魔境 ZERO

發售日:1月25日
發售商:DATAM POLYSTAR
編號:DPCX-5059~61(三唱片)
價格:3800日圓



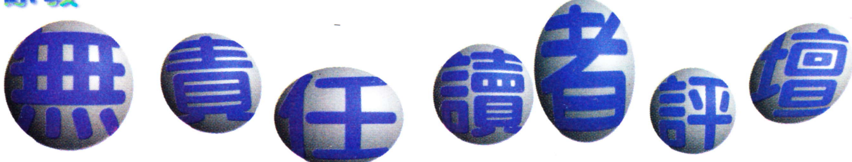
超任版天外魔境ZERO的全曲集，使用了三唱片的分量，全76首音樂中，更有一些是遊戲中並未使用的。

WIZARD OF DARKNESS

發售日:1月25日
發售商:POLYGRAM
編號:POCX-1016
價格:2200日圓



PS版同名作品的音樂集，所用的音樂並非來自電影版，全部都是由佐藤太平重新編作的。



機壇風雲變

各 GAME PLAYERS 讀者：

HELLO！我已是第二次來信，現在的機壇風雲變幻，各有意機必頭痛了。不錯，我今次來信又是給各有意者一點意見，另一方面，我也會給貴刊一點意見。

如果各位有留意機壇的話，相信已知道一向大哥大的PLAYSTATION已被SATURN追過了。為什麼？因為SS出了一批質素極高的遊戲如《VIRTUA FIGHTER 2》，《VIRTUA COP》及《SEGA RAILY CHAMPION》等，其質素之高，已經把PLAYSTATION的霸氣蓋過。但不久，PS的反擊開始了（人家出什麼，我出什麼）如《鬥神傳 2》對《VF 2》、《HOREND OWL》對《VR COP》，《RIDGE RACER REVOLUTION》對《SEGA RALLY》。但由於SS過往的遊戲不出色，一下子出得「超」好，所以PS除《RRR》有些名望外，其餘兩隻都沒人提起。

在我個人立場，PS的《HORNED OWL》比《VR COP》更好，至少真實感更高，過版後又有動畫。

機壇用風雲幻變來形容一點也不過。看，PS早期時出的遊戲，比SS好得多，優勢一直到95年尾，但SEGA出的遊戲一次比一次好，反而PS就沒上進心，又可能開始由SONY，NAMCO和TAKARA出的遊戲太好，別的生產商未能追上，不論怎樣，到年中PS己和SS平手。在SS的追擊下，年尾SS以登上榜首了。所以不論PS或SS的性能誰較好，優勢是由GAME來決定的。所以不要問誰較好了。但現在，你有錢都唔好買機住，因為N64，PIPPIN和M2快推出了，看定力，否則哭也無謂。

談到GAME PLAYERS，至命傷攻略多，新GAME少都是沒改，而且幾期有出招方法，更佔本書3分1，真不知怎樣説，下次有類同的事，不如一期一期慢慢登吧！有一次和朋友談笑時，他説GAME PLAYERS對他很好，因為街機屈招實用無比；對一些經常出街機玩的人來説，屈方簡直是神仙。但貴刊要記着，不要因為屈方有用而再出現3分1事件！

ERIC LAI

CHEAP 友的下場

編輯們：

今次來信係想講一講NGCD，PS同SS的翻版情況，因為實在太過份。先講NGCD，初出時已經有翻版GAME，但在代理的反翻版行動開始後，的確翻版GAME沉靜了一時，但前一排又再次死灰復燃，而且有金碟出，的老細話金碟品質好的，但不知點解都一樣會HOLD機？品質如何大家心照啦！

PS同SS方面，都比NGCD有過之而無不及，尤以PS更甚，銀碟50元，金碟200元3隻，而且有啲重有説明書，真係賣大飽抵食到飛起，啲CHEAP友實合胃口。而SS係九龍XX商場翻版風氣最為旺盛，間間都擺明車馬賣SS翻版，價錢150元，重話買得多，平得多，而且有改機服務，真係招呼周到。更有另一種玩SS翻版的高科技用品，300元有得玩，一隻細碟來開機，一隻用來讀DATA，無需原裝GAME開機，真方便！吹漲！！！

其實各位買次世代機的機友，都係為玩某一啲正GAME，又唔係隻隻買，點解重要玩翻版GAME呢？若果死都要玩翻版，到頭來唔止玩GAME，連機都玩死，唔通要財散人安樂先至好咩？碟壞機亡好咩？要做CHEAP友就唔好買次世代機，因為CHEAP CHEAP吓就乜都冇啦！陰公！為死機，啲翻版GAME冇人要，到時食自己，總之：「CHEAP友你沒有好結果！」

以上可能在下講得過份小小，但係想大家改邪歸正罷了。

男塾中的機狂虎丸龍





BY 健

電視遊戲信箱

各位近排買咗幾多隻GAME呀？係咪有的頂唔順的感覺呢？無法啦，近排好GAME之多，都可算係最近幾年少見，其競爭之激烈可想而知，再加埋4月21日出的N64……睇怕大家都要節衣縮食喇。

S輸出同AV輸出分別不大?

編輯先生：

本人有幾個難題想請教你。

1.SATURN使用S輸出會否比AV靚好多，因有人說（SEGA）分別不大（本人用29"電視來玩的）。

2.用大電視來玩機是否容易壞電視？

3.本人很想買《VIRTUA COP》，但很多説冇貨，説要四月才有，有貨的又要八佰幾（連槍），還有淨GAME$450-加翻版槍（好似是UFO出的）。本人是否應該等，我認為650都可以買入，但再貴好像不值……

4.本人玩《SEGA RALLY》時為何玩不到LAKE SIDE這賽道（在練習模式中）？

5.本人在某商場見到有很多SS翻版CD，玩是否容易壞機？（本人從沒有買來玩過）。

本人希望商人能夠薄利多銷，使我們SS玩家可以買多幾隻遊戲，唔會買GAME好似找老婆，要精心挑選，得一不可想二（因資金有限……）。

祝GAME PLAYERS銷量一日比一日好

THANK YOU！

第一次寫信來的TING上

TING：

1.邊個話分別唔大？簡單講，用咗S輸出之後，畫面光度，顏色還原度都會增強唔少，而且仲會大幅度消除「點狀扞擾」——即係圍住邊個的一點點，今次有圖為證，自己睇吓啦。



◆AV輸出：畫面比較模糊；留意紅色車身邊沿有一點點，「F.WING」字體亦甚為模糊。



◆S輸出：畫面較為SHARP，而車身邊沿的「點狀扞擾」亦減至最低；「F.WING」字體則非常結實。

2.唔只用大電視，用任何電視玩GAME都會傷機。假若你一日開足24小時，而且又年中無休，成日PAUSE成個鐘，咁就一定好傷；但如果你只係玩幾個鐘頭，照計都無乜影響。你睇唔到啲GAME舖都用電視SHOW GAME咩，如果咁快殘，咁佢地仲邊會用嚟SHOW GAME吖。

3.物以罕為貴係商界的自然定律；至於$800一套《VIRTUA COP》，WATER DRAGON就覺得唔係咁值，但如果你要即刻玩，咁就要俾多的少少錢，正所謂「食得咸魚抵得渴」。

4.你一定要跑贏3條跑道，咁先有得玩LAKE SIDE；至於LEVEL，用EASY都可以。

5.要夾硬停機先至玩到的SS翻版碟，唔多唔少都會傷機，而且仲賣成佰幾貳佰蚊，點解唔買正版呢？

點解PS版《X-MEN》仲未出?

編輯先生：

本人第一次寄信來，希望編輯先生能解答在下的問題。謝謝！

1.為甚麼PS的《X-MEN》這麼久也沒有宣布發售日期？（我真的很想玩）

2.你覺得SNK為甚麼應會同PS簽約出GAME？

3.PS可否完全移植《KOF 95》，《侍魂》及《REAL BOUT餓狼》？

4.你估CAPCOM會否將《STREET FIGHTER III》移植落PS度？

5.現在PS GAME有沒有香港代理？有的話是哪一間公司？幾時代理？（因為現在的PS GAME實在實在太貴哩！）

最後祝各編輯身體健康，做好《遊戲誌》！

望PS快些出《X-MEN》的人上

望PS快些出《X-MEN》的人：

1.WATER DRAGON相信PS有絕對能力移植《X-MEN》，而之所以咁耐都未出，多數係因為商業因素，例如同SEGA協議先俾SATURN出先，之後先到PS，情況就如KONAMI多數先出PS版遊戲一樣。

2.仲駛講，梗係要搵多啲銀啦！

3.照PS嘅機能嚟講，要移植上述3隻GAME相信都卓卓有餘。

4.嘩，連《STREET FIGHTER III》都未有消息出，咁快就話移植落PS度？

5.遺憾地，PLAYSTATION嚮香港係仲未有正式代理。

《HORNEDOWL》值幾多錢?

DEAR WATER DRAGON先生：

你好！本人是第一次寫信來的，希望你可以解答以下問題！THANK YOU！

1.PS新推出的《HORNED OWL》，GAME連兩把槍的話價錢如何？

2.NINTENDO64何時推出，有人說是四月推出，是否真的？

3.《VAMPIRE》究竟何時推出，我等了很久？

4.PS會不會推出SS的那隻《X-MEN》？

5.《MARVEL SUPER HEROES》會否移植落PS和SS？

祝貴刊永遠都咁好睇

X君上

X君：

1.《HORNED OWL》的套裝（GAME連槍）應該係買7800日圓，即係大約$560左右，但係……

2.NINTENDO 64係會响4月21日推出發售。

3.PLAYSTATION隻《VAMPIRE》就好似無了期嘞，但SATURN隻《VAMPIRE HUNTER》就將會响2月23日出，如果你真係咁想玩，買番部SATURN啦！

4.會，不過已經唔敢講幾時出，情況同《VAMPIRE》一樣。

5.《MARVEL SUPER HEROES》據講會先响SATURN上推出，要快啲玩嘅話，都係要買番部SATURN喋嘞。

PS迷來信

DEAR編輯先生：

本人是第一次寫信來，希望你們能切實地回答：

1.SS會否出《吞食天地II》？

2.眼鏡廠出的一隻街機《美少女戰士》(動作)，會否移植落次世代機上面？（PS OR SS）

3.「美少女戰士」仲有甚麼好GAME出落PS度？（即RPG或動作GAME）

4.超任在96年3月出嗰隻《龍珠》，係唔係好正？

5.SNK係唔係同PS簽約？

6.PS會否出《男兒當入樽》的GAME？

7.PS會否在將來出第二代？

8.PS遲啲會有甚麼來對應「外部擴張」插口？

9.PS的DC端子，是否是PAL線的插口？

祝新年進步，銷量節節上升，打低其他GAME書！

努力！PS迷啊大強上

PS迷啊大強：

1.會，應該今年春季內推出。

2.仲未知，不過相信就未必會。

3.暫時會有PLAYSTATION的《美少女戰士SAILOR MOON SUPER S真.主役爭奪戰》，日期係3月8日推出，咦？嗰日係「三八婦女」節喎……

4.單以畫面計，就比前作正好多，但若果同PS或SS比較，咁就差咗少少。

5.已經簽咗約好耐咯。

6.暫時未有消息。

7.將來出第2代PLAYSTATION？你放心，實會嘅，不過最快都要兩、三年後囉。

8.未有確實消息，但通常都係得幾個可能性：A.睇VCD或DVD、B.通信MODEM或者用作上INTERNET，C.加強本身機能。

9.PLAYSTATION嘅DC OUTPUT係俾RF-OUT配件用，件配件係隨SONY啲HANDYCAM附送嘅，唔用RF-OUT嘅玩家毋需理會。

唔識用SEGA軟盤

編輯先生：

本人最近購買了SEGA SATURN及SEGA的軟盤，遊戲是《DAYTONA USA》，因本人是第一次買機，所以對遊戲機並不太熟，又因《DAYTONA USA》的說明書全是日文，對於控制鍵的功能一無所知，如XYZABC的功能是甚麼？另外SEGA的軟盤中間有兩塊紅色的掣（左及右）是有甚麼用的？

商安

譚先生

譚先生：

其實每個掣都可用作不同用途，點樣配置就由你自己決定；至於SEGA軟盤中間個兩塊紅掣就最好用作上落波。

NEO.GEO CDZ有乜好?

電視遊戲信箱水龍大哥：

我是第一次來信，希望你可以還我心願作答。

1.一部機BIT數愈多是代表LOAD碟愈快，還是處理多邊形愈多？

2.NG CD是否製作上有問題，所以這麼快便推出新機來補鑊？因為本人看過不少報導及朋友（還包括自己）的NG CD也有間中花機，玩玩吓番去聽CD畫面等不正常現像。

3.NG新推出的家用機是否64BIT？

4.既然NG街機版與家用版是一樣，為何機舖不用NG家用盒帶？

5.聽聞PS在96年初推出強化機件，是真是假？

最後祝身體健康，工作愉快，銷量直升快過火箭。

一個為了找答案而生不如死的人

——黃振威上

黃振威：

1.當然係處理更多多邊形。

2.推出新機最重要係加快LOAD碟速度。

3.唔係，SNK只係用兩倍速CD-ROM代替原本的單速CD-ROM。

4.NEO.GEO的街機遊戲雖然係同家庭版一樣，但只係內容上，其實仲有好多細節唔同，例如响街機唔可以校LEVEL就係。

5.唔知你啲消息聽番嚟，但肯定係流料；PLAYSTATION出咗都未夠兩年，咁快就出強化件？就算係3DO本身性能差咁多，最快都要响96年中先會推出加強硬件—M2，期間都要經過3年啦，所以一定係啲吹水料。

編輯先生：

本人是第一次來信的，所以有幾條問題麻煩編輯大佬：

1.48M的超任大作《幻想傳說》盒帶要多少元？你覺得好不好玩？

2.在今期（即15期）有一頁講話SNK會加入PS幫它出GAME，到時你估PS勁抑或SS勁？

3.NEO.GEO成日都出新機，今次又話出NEO.GEO CDZ，你話目的究竟係乜？是不是在市場中敵不過PS和SS呢？

4.N64推出時，我想知道有甚麼GAME一齊出，會不會有《SF II ZERO》，《KOF 95》，《侍魂3》等勁GAME？

咳唔！問題已問完，不過小弟還有一些說話就是今期（即又係嗰個）背後送的高達日曆非常精美，本人很喜歡，還有以上太多錯字，請你見諒。

一個忠實的小讀者梁家耀上

梁家耀：

1.老實講，WATER DRAGON都未正式玩過《TALES OF PHANTSIA》，但市面上並不多見，所以好難講幾錢，我諗大約係$700-800，至於個GAME本身就應該好正。

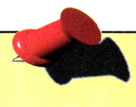
2.目前未出GAME都唔知邊部機移植得好，但據《STREET FIGHTER ZERO》嚟睇，SATURN可能會好些少。

3.NEO.GEO新機係用兩倍速CD-ROM，而性能係完全一樣。

4.任天堂來來去去都係出《馬利奧兄弟》系列，《STAR FOX》及《模擬飛行》等，至於其他GAME則未有定論。

遊戲 跳 蚤 市場





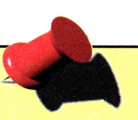
讓 PC-FX

PC-FX一部連天外魔鏡一隻，任何CAPCOM出品之超任，任天堂MD之遊戲帶要原裝。
以上物品價格面議。
聯絡方法：71128638
CALL 7823



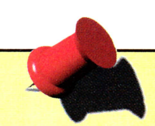
誠讓次世代遊戲

SS《SUPER HANGON》$280、《F1 INFORMATION》$280、《VICTORY GOAL》$200、《大戰略》$400、《SLAM DUNK》$250、另PS：《J-LEAGUE實況足球》$300、《鬥神傳》$300、
有意請傳呼：74744876葉洽



誠讓 SNK CD-ROM

SNK CD-ROM連CD十隻，包括《餓狼3》、《拳王 94》、《卒業 2》等，買入數月原裝有保用，價2700。另徵PLAY STATION連CD遊戲，主機要黑白舊版。
聯絡方法：晚上八時至十一時電26435887倫洽，來電必覆。



讓 SS GAMES

《VF REMIX》$150，《WINNING POST EX》$400，《SIM CITY 2000》$300，可交換《LAYER SECTION》，《RIGLOAD SAGA》，《魔法騎士》，《TWIN BEE》等遊戲。
聯絡方法：71163232
A/C 3298阿傑洽

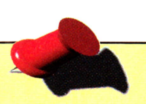
聲明

一、來信如不按列登規則指示將不會受理
二、本刊保留刊登信件的一切權力
三、讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



讓 SONY 二合一錄影電視機

讓PS原裝《ACE COMBAT》及《ZEITGEIST》，99%新。另讓PS記憶咭99%新。讓SONY KV21VM3MT21吋二合一錄影電視機，合日本NTSC線路遊戲機如PS，SS等用，全新約4500元，通訊對戰一流。手快有。
聯絡方法：71718636雷小姐洽



誠讓 S.S. GAME 或交換

《VIRTUA FIGHTER 2》，《龍珠 Z》及《VIRTUA COP》共900元或用VCD CARD交換，另徵求VCD CARD。
聯絡方法：24小時電：27537530留口訊。



讓 SEGA SATURN

讓SEGA SATURN九成半新，約三星期，連大手掣，軟盤、手槍。遊戲有《VIRTUA COP》，《DAYTONA USA》、《VR RACING》、《時鐘戰士》、《VR FIGHTER REMIX》、現賣$3000
聯絡方法：早上11時請電26757458

紀念絕版 NG AD 機

NEO GEO CD機(前置式)，包手掣兩個、火牛、AV線，有盒及説明書，九成新行貨有單証買了半年，連《真侍魂》，《KOF 95》CD遊戲；現共售$2900元。另售SS遊戲《VF 2》$400《F1 賽車》$300《X-MEN》$350《地通拿》$350以上有興趣請電CALL 71118155叫1222洽。



讓 SNK CD-ROM

SNK CD機，九成新，有齊所有原裝配件，兩個手掣，個SNK大手掣，有年半多保養，有盒，有單，連遊戲共15隻，包括(拳王95，餓狼3，雙截龍，世界英雄完美版)等多隻勁遊戲，售2800元，可用世嘉或PLAY STATION連GAME交換。
聯絡方法：24581154健洽
(永久生效)



誠讓 SATURN

本人誠讓SATURN CD GAMES《龍珠Z》$280、《鬥神傳S》$220、《X-MEN》$330及SATURN S端子線$50，另讓NEO-GEO CD GAMES《得點王 2》$200、《餓狼傳説 3》$380、《WORLD HEROS PERFECT》$380。所有CD九成以上新。
聯絡方法：有意者可在下午1:30-晚上10:00
電：28962959 ALAN洽。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：＜九龍旺角郵政信箱79489號＞信封面請註明＜遊戲誌．遊戲跳蚤市場＞

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

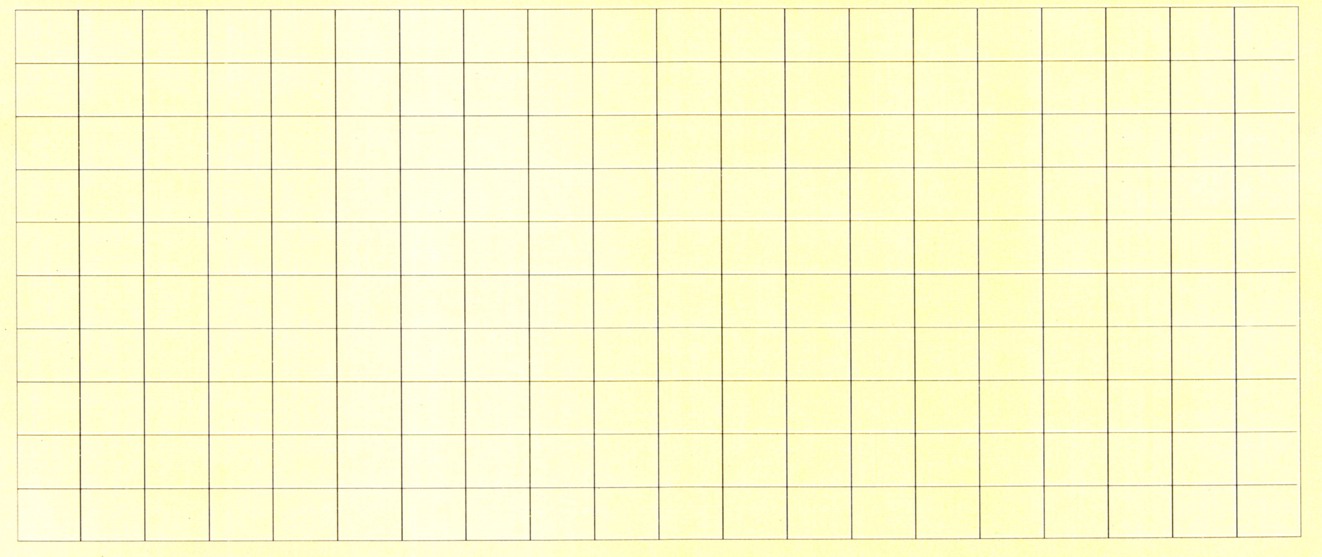
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

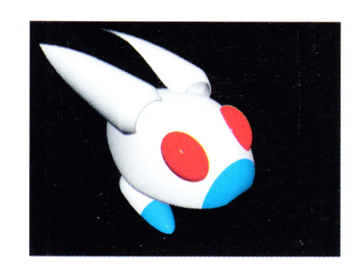
姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

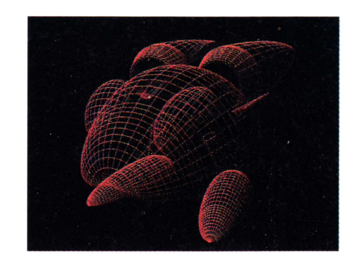
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



重賞之下
必有勇夫



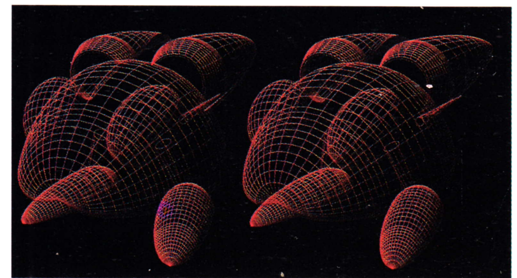
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。
有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

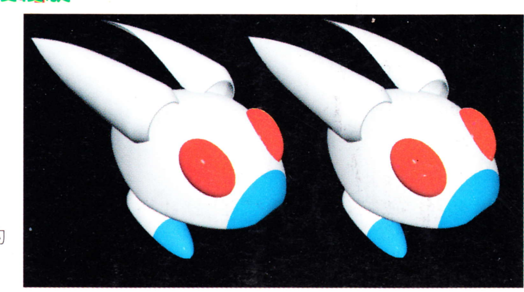
一級猛料................................$200
二級勁料................................$100
三級好料................................$ 50
四級碎料................留番你自己慢慢駛

稿費大增 100%



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223

二月十六日
次世代《遊戲誌》誕生！

《遊戲誌》重量級計劃
內容大增32頁
最強攻略——大增！
新GAME情報——大增！
專題專欄——大增！
讀者渠道——大增！
銷量——大增？

《遊戲誌》2月16日
第18賀歲號
164頁全彩色

定價35元